GAME SOFTWARE



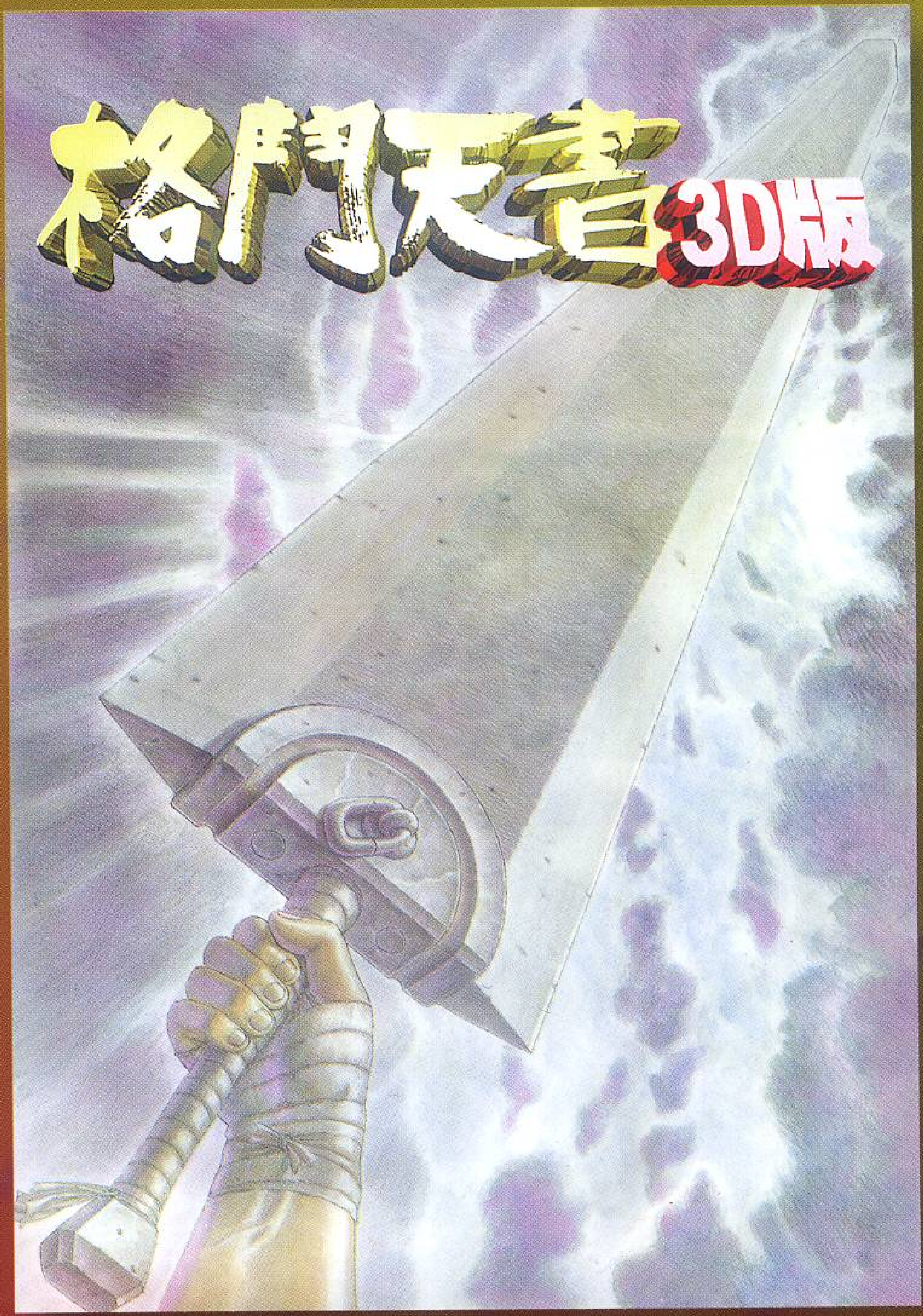
电子游戏软件

98年第一力作破土惊蛰

格斗游戏的旷世经典《'96格斗天书》风靡神州，期待已久的3D版终于登场，拥有《格斗天书》，对战不再输。

●集结最新最经典的19部3D格斗游戏，迫力满点

●170余位江湖浪子亲自教学示范展示绝代风华



秘宝绝杀，谁与争锋

最火爆的游戏、最权威的制作、最精美的印刷、最低廉的价格。

2月中旬预定全国发行

定价：24.00元

《电子游戏软件》制作一信心的保证

大32开全新开本，160面彩页，112面黑白，前所未有的豪华制作。

当新春的钟声敲响，谁还在寒风似箭、雪花飘飞的街道流浪！就是他们，一群侠骨柔肠的勇士们。还有我们——这群流连于GAME中的闯关族，望穿秋水去吧！

98·3期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……………………3

次世代天空

陆行鸟之不思议的迷宫(PS)……………………10
生化危机(PS)……………………11
宿命传说(PS)……………………17
武士之刃2＋钟楼——幽灵之首(PS)……………………20
格兰蒂亚(SS)……………………44
幽灵(SS)……………………48
死亡之屋(SS)……………………51
基连的野望(SS)……………………53
武装雄狮2(SS)……………………56
世嘉98世界杯足球(SS)……………………57
土星体育游戏(SS)……………………58

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
三国志之雄霸天下(FC)……………………23

世嘉世家

恐龙兄弟2……………………21

科普园地

游戏制作入门(二十三)……………………43
3D POLYGON……………………41

格斗天书

格斗的心理……………………33
97连续技浅研……………………34
X—MEN对街霸攻略……………………36
乱舞势力之继续KOF……………………39

秘技天地

秘技偏方……………………59

目 录

蓦然回首

人间五十年之二十一——日本的五虎将 ……62

闯关族的家

闯关族的家 ……70
龙哥热线 ……73
大墙画廊 ……74

游戏点评

GAME BAR ……77

彩版目录

封面：高达——W·无尽的华尔兹
封底：新世纪少年战史
封三：漫画英雄对卡普空～群英激突～
插 1：乱舞势力 VOL.10——《～幕末浪漫～月华之剑士》
插 2、3:《口袋战士》怪异现象图鉴
插 4：霸王街头 006 之《街霸Ⅲ·二度冲击～巨人的攻击～》
插 5：MD 江山计划 VOL.1
插 6、7:大墙画廊 彩版 VOL.14—唯有意相随
插 8、9:插页《感情涂鸦》(SS)
插 10、11:大墙画廊 特别版 2 之《烈传》中日擂台赛
插 12、13:《守护兽召唤》(PS)
插 14、15:《EHRGEIZ》(ARC)
插 16：张雷冬画稿之《97 格斗之后·夏日假期》(SS)



国内第一本土星(SS)游戏专辑

- 土星机密档案，周边机器保存大图鉴全面介绍土星机能。
- 50余部土星游戏，实用土星秘技。
- 精美土星 CG 大观

36面彩页(进口铜版纸)，140余面黑白 定价 **25** 元

98年二月初全国上市发行

邮购信息

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元
★《97 增刊》 ·每本 24 元
★《格斗天书·3D 版》 ·每本 25 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★ 97 年杂志全部售完。
98 年杂志每本 6.40 元(邮费免取)。

98年3月5日《格斗天书·3D版》上市发行

97年初，长青书《'96格斗天书》面世，98年3月5日《格斗天书·3D版》火烫出炉。19部3D格斗游戏部部精彩无限，170余位江湖浪子个个侠骨柔肠。160面彩页，112面黑白，定价24元。

让我们重温当年《'96格斗天书》的广告：

当平安夜的钟声敲响，谁人还在秋叶寥落，雪花飘飞的街道流浪！就是他们，一群侠骨柔情的勇士们。还有我们——这群流连于GAME中的闯关族，望穿秋水去吧！

欲知游戏新闻请看 游戏新闻眼

HARDWARE

世嘉128位主机预定99年初发售!

本刊美国特别消息(记者:KEN)　美国世嘉于98年1月15日下午正式宣布了土星后续机种的存在，并表示该主机将会如人们所预料的那样，于1999年初开始在北美发售。同时,日本世嘉方面也于1月23日召开了紧急记者招待会,发布了新主机即将发售的消息。

美国世嘉的发言人 Bernie Stolar 表示,世嘉还将继续支持目前的主流机种——土星，直至新主机的正式发售。而他们也相信，新主机必将使以前不可想象的东西变为可能,并将给世嘉在美国的业务带来翻天覆地的变化。日美两方面同时也承认了微软公司是他们的新合作伙伴。

Bernie Stolar 称世嘉的新平台是一个结合了目前高科技精华的“超级”产物,软件开发商将会发现该主机会给游戏业界带来崭新的一页，堪称游戏史上的又一次革命。与此同时，Stolar 还证实了世嘉已经开始同第三软件制作商之间的接触,并游说他们为新平台开发节目。同时,世嘉还在积极地与零售商们接触，以保证新主机的销售顺利。而忽视这一点,正是世嘉土星在欧美惨败的主要原因。

98年世嘉家用游戏软件的开发队伍们，还将在土星上推出一系列街机移植游戏，以及一些原创角色的游戏。估计到98年初美版的土星游戏数量可以上升到大约300种(日版已超过550种)。

世嘉目前在美国游戏市场上仍占有相当大的比重。它通过 HEAT.COM 网站开辟的网络游戏是游戏史上的一个突破；同时，通过发展 PC 游戏市场，以及销售原创角色和街机移植节目,世嘉也获得了不小的收益。

目前，世嘉的游戏制作队伍正同斯皮尔伯格的“DREAM WORKS”和环球工作室一起，共同开发5个高科技互动式游戏。但是世嘉目前并没有透露有关的详细资料,有关新主机的进一步情报也没有被公开。

现在尚不知道世嘉新主机的正式名称是什么。早期业界曾经流传新主机的代号叫“黑带”(BLACK BELT)，但那个很快被证实只是新平台的名称，稍后些较普遍的称呼为“水银”(DURAL)，这个比较合理的名称没有得到世嘉的承认。最近从日本又传来消息说，新主机将被命名为

特别新闻眼

世嘉新主机正式发表后，记者综合了各方面的消息和情报，将该主机可能具有的机能汇总如下，供读者参考研究。必须注意的是,除128位元处理器和微软公司两个部分之外,其他数据尚未得到世嘉方面的正式承认。

主处理器:128位元主处理器,200MHZ

多边形处理能力:1/30秒内处理180万个多边形(5400万个多边形／秒);采用 NEC 的 POWER VR2 三维图形处理卡

系统界面:微软特制 OS,可与 WINDOWS 95(98?)和 WINDOWS CE 兼容,很方便地同 PC 互换游戏;同时新主机亦将采用 DIRECT X 操作系统

媒体:CD—ROM(兼容 DVD)

操作界面:数码模拟手柄

其他:附带 MODEM,可以进行网络接驳

可能移植的软件:VF 3.5、DAYTONA 2、SONIC RPG、D之食桌 2、GRANDIA 2等

硬件及软件售价:主机199—249美元(约合人民币1600至2000元);软件39—59美元(约合人民币320至480元)

"KATANA",从字面上看有"刀、腰刀"之意。

世嘉的控股公司 CSK 总研在 15 日的新闻发布会上称，新主机将采用 128 位元处理器。大川功同时证实了主机附带的网络功能，并表示稍后一点时候会发表移植作品的具体名称。此外，CAPCOM 亦承认了与世嘉共同发展新家用主机与街机互换底板的计划。同时，根据世嘉发售主机的惯例，以及一些软件商所宣传，预计该系统在日本会早于美国发售，具体时间可能在 11 月至 12 月之间。

世嘉新主机的正式宣布，究竟会对现行主流机种土星带来什么影响？又会给游戏界带来如何的革命？这些都是每一个游戏玩家所关系的问题。本刊的特约记者通过各种渠道获得了世嘉内部的一些特别资料，在本期上有详细的新闻分析报道，敬请留意阅读。

另外据美国世嘉的最新消息，该公司生产的便携式 16 位元游戏机"NOMAD"（游牧民）将大幅度降价。新售价为 60 美元，约合人民币 480 元。NOMAD 是自带彩色液晶显示屏的手掌游戏机，使用 MD 游戏卡带。

S SOFTWARE　PS 版铁拳 3 推出在望　预计将取得更佳成绩

本刊日本专讯（记者：KEN）　日本著名的软件公司 NAMCO 已经证实宣布，将在今年的 3 月 26 日推出 PS 版的"铁拳 3",而美版的移植日期则会在稍后一些的 4 月 30 日。

"铁拳"系列是 PS 上销售情况最好的系列游戏之一，而且这次由于起用了新的互换底板 SYSTEM—12，游戏的移植度有了进一步的加强。据称家用版的"铁拳 3"除了增加了部分游戏模式之外，还有一些在街机版中没有出现的人物登场。以南梦宫的实力和能力而言，游戏的出色都是不容质疑的。



T TOPICS & ETC.　圣诞攻势猛　索尼获全胜

本刊美国专讯（记者：KEN）　从去年 10 月到 12 月，索尼在这一个季度内一共售出了 380 万台 PS 主机。而单单在圣诞节的一周里，整个北美洲就卖掉了 70 万台 PS。索尼在圣诞商战中成为了唯一的赢家。

根据华尔街投资顾问集团的分析，目前 PS 软件在整个次世代主机的硬件销售比例中占到 54.3%的大多数，市场份额占有 49.6%。分析报告还表明，目前购买 PS 主机的玩家，百分之五十的人平均年龄在 22 周岁左右，而男性 PS 玩家的比例则高达 90%。

现在索尼在北美的软件销量已经达到了 4730 万份，其周边设备的销量亦高达 1980 万份。

然而有趣的是，尽管索尼在 97 年获得了最后的胜利，但在年初的九个月中，PS 的销量都远远不及 N64。如果没有第四季度的努力，任天堂也许在今年就会超过索尼。

S SCOOP　世嘉帝国发生政变　中山隼雄被迫下台

本刊日本专讯（记者：KEN）　中山隼雄日前在世嘉帝国内的一场政变被赶下总裁的宝座，入交昭一郎已成为这个世界上最大电玩企业的新老板。

这个消息是在 1 月 23 日在日本召开的紧急记者招待会上，由 CSK 总研和世嘉的会长大川功宣布的，但是此前日本诸多的新闻界已经透露了有关情报。根据新闻公报，中山隼雄先生将不再出任世嘉企业的总裁，转而担当世嘉企业的副会长；总裁一职由原世嘉副会长入交昭一郎接替。根据日本企业的习惯，中山隼雄将不能参与世嘉内部的日常管理和决策工作，从美国人手中买下世嘉企业 20 多年以后的今天，他不得不将完全放弃对世嘉帝国的管理权。

入交昭一郎是许多土星玩家都非常熟悉的名字。他既是世嘉企业的副总裁，也是超级大作『樱大战』的总监制人。入交 1993 年进入世嘉，在此之前他曾在本田技研工作 30 年。1996 年 7 月他被中山隼雄派至美国担任 SOA 的社长，试图重振雄风，但前任留下的恶果，使他的努力最终没有获得成功。

业界对世嘉的此次人事变动表示极度的惊讶，这也是世嘉去年开始的『倒中山』行动的最终结果。而世嘉、万代的离异，是加速这场政变的润滑剂。世嘉帝国总裁的更替，必将给管理和运营上带来全新的概念，同时也将在日、美两地产生一些政治影响，并波及市场。

美国世嘉目前对此表示沉默。本刊今期的新闻分析文章中，同样有关于此次『政变』的一些内幕报道，请各位留意。

SOFTWARE

梁山美景仍未完结《水浒传·聚义篇》上市

本刊讯　98元月中央电视台电视连续剧《水浒传》开播，梁山英雄好汉的故事果然风风火火传遍了九州。而也许就在您家电视旁边的电脑屏幕上一部同样改编自《水浒传》的电脑游戏也将开始运行。2月9日，北京前导公司制作的电脑游戏软件《水浒传·聚义篇》在北京地区首发，随后将在全国各地陆续发行。

在游戏中大量使用目前电视剧里的镜头来表现特定情节渲染游戏气氛是此款游戏的特色之一，此外游戏中人物的头像也是采用电视剧中的人物形象。看来广大的电脑游戏爱好者能在欣赏电视剧之后在自己的电脑上再过一把瘾。

EVENT

红楼梦恋爱游戏向大家征集创意

本刊讯　“把你心中的故事写出来，让你有机会成为第二个曹雪芹！”目前前导软件正开发一款改编古典名著《红楼梦》的游戏软件。由于游戏中需要数百个大观园中宝玉和几个女孩子之间的小故事，因此向全国的玩家征集这些故事情节。

改编中国古典名著题材制作游戏软件是前导公司一贯的作法，在相继改编《三国演义》、《水浒传》、《西游记》、《格萨尔王传奇》（制作中）后终于把四大名著中的最后一部《红楼梦》也列入了开发计划。此次向外界公开征集剧情似乎标志着正式开发的开始。据悉，游戏《红楼梦》应该是一款没有战斗、没有魔法的表现人物爱情生活的人文题材游戏。

SOFTWARE

最成功的动作AVG发售“生化危机2”红透半边天



▶在日本的街头，购买『生化危机2』的人排起了长队。

本刊日本专讯（记者：KEN）　1月29日在日本推出的PS游戏“生化危机2”，当天的销量高达180万份，而在稍早一些的时候，美版的首日发行量也达到20万份。因此该游戏就成为CAPCOM历史上第一份在一天内便销到200万份的游戏软件。

不仅如此，“生化危机2”更成为唯一能够向史克威尔的FF7挑战的节目。FF7当初在日本头三天的销量达到了200万份，但是根据“BIO 2”的销售情况来看，突破这个记录并非什么难事。FF7在以后的二个月里总共卖掉了300万份，这也是“BIO 2”所要冲击的目标之一。

“BIO”在日本热销的新闻也被当地媒体所报道。据来自新宿的消息称，1月29日上午9点的时候，专卖店前最长的队伍已经排到了300多米，超过1000人！许多人都是彻夜排队，唯恐漏这个机会。此记录甚至比当初SS和PS初次发售时都要惊人。

TOPICS & ETC.

旧货市场冲击新品市场　日本加强对二手软件市场的管理

本刊日本综合消息　1月14日，日本电脑娱乐软件协会在东京都内的某酒店中召开新闻发布会，证实发表了根治混乱的二手市场的宣战书。日本电脑软件著作权协会，日本个人电脑软件协会等日本重要的电脑及相关产品协会均参加了这次会议。

日本的二手（在日本称『中古品』）游戏软件市场一直处于比较混乱的情况。玩家甚至可以在新游戏没有正式出版之前，就以低于厂商规定的销售价的价格购得这个游戏。97年度日本二手软件的销售量高达1144万7000份，超过了新软件销售量（1934万6000份）的一半，所涉及的金额也高达334亿4400万日元。

会上倡议展开旨在废除未经允许便发售二手软件的『违法二手软件扑灭行动』。具体内容包括在各有关刊物上登载声明、起诉未经许可发布的二手软件广告、所有会员单位禁止进行未经许可的二手软件交易等，以及其他有关游戏著作权方面的问题。相信这些行动必将使日本软件市场步入发展的正规。

EVENT

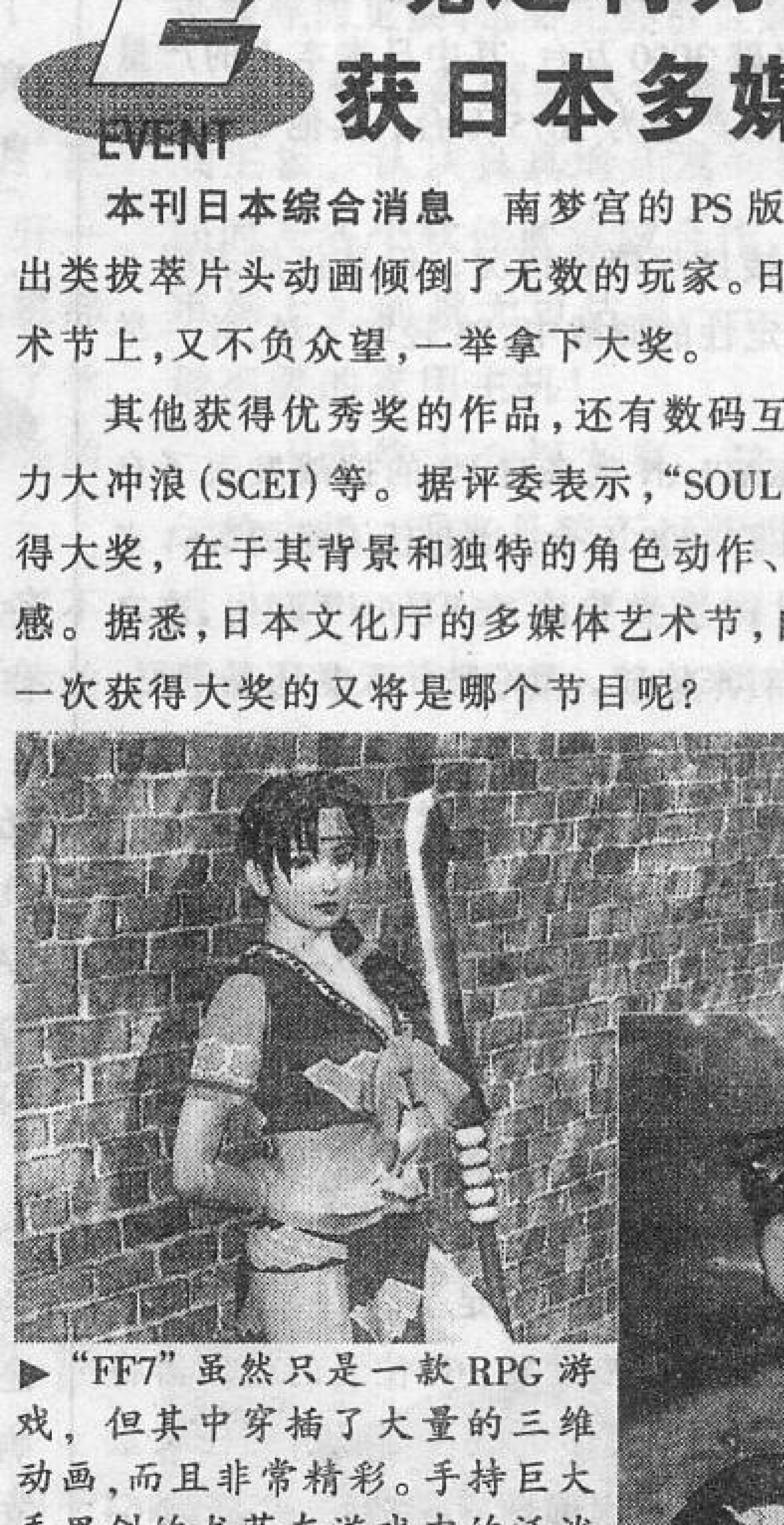
“魂之利刃”等PS游戏获日本多媒体艺术节大奖

本刊日本综合消息　南梦宫的PS版动作游戏大作“魂之利刃”，以其出类拔萃片头动画倾倒了无数的玩家。目前的日本文化厅举办的多媒体艺术节上，又不负众望，一举拿下大奖。

其他获得优秀奖的作品，还有数码互动部门的FF7(SQUARE)、I·Q智力大冲浪(SCEI)等。据评委表示，“SOUL EDGE”的片头动画之所以能够获得大奖，在于其背景和独特的角色动作、情感的交流和场面展开时的速度感。据悉，日本文化厅的多媒体艺术节，自今年起将每年进行一次评定，下一次获得大奖的又将是哪个节目呢？



◀“SOUL EDGE”的片头可以说是迄今为止游戏软件中最精彩的三维动画之一了，其中成美娜与父亲闹别扭、御剑平四郎在苇荡中砍倒群敌的镜头令人过目难忘。



▶“FF7”虽然只是一款RPG游戏，但其中穿插了大量的三维动画，而且非常精彩。手持巨大手里剑的尤菲在游戏中的活泼性格，给人很深的印象。



SOFTWARE 一计二计都不行，饭野第三计 D2将在世嘉新主机上发售

本刊日本专讯（记者：KEN） 饭野贤治的巨作“D之食桌2”将肯定在世嘉的新主机上发售，这是最近从日本传来的最新消息。

饭野是著名的惊栗游戏“D之食桌”和“异灵”的制作人，他的公司WARP和他的肥胖一样的有名，同时，他还制作过完全改变电子游戏概念的无图像游戏“真实的声音”(REAL SOUND)。

D2曾经一度被确定在土星上推出，但由于主机机能的关系，最终还是被摆到了世嘉新主机的面前。与前作不同的是，该游戏将是一个完全即时处理的多边形游戏，对主机的要求相当高。按照饭野自己的说法是“目前所有次世代主机都没有可能制作，连N64都不行”。

据称饭野将在5月23或24日正式宣布该消息，而这个时间正好是美国惯例的E3展之前的一周。很明显，世嘉的新主机肯定将会出现在今年美国的E3会场中。如果条件具备，也许今年三月的日本东京游戏展上就可以一睹芳姿了。

D2之后，饭野还将为世嘉的新主机制作一个RPG，目前该游戏的详细情况不明，但可以相信以饭野的鬼才作出的RPG一定别有一番韵味。

SCOOP 索尼PS销售势头节节上升 任天堂依旧不屑一顾

本刊美国专讯（记者：KEN） 据来自路透社的消息，索尼32位元家用游戏机PS在全世界的产量已突破3000万台。其中日本本土的产量为1065万台，美国及北美其他地区的产量为1075万台，其他850万台则产自欧美。

虽然这个只是产量而并不能直接显示销售情况，但是仍然表明了PS强大的生命力和能量。在去年决定性的商战中，PS轻取土星，并一举战胜了红遍欧美的N64。

美国任天堂的负责人PERRIN KAPLAN就来自PS的挑战发表了自己的见解：“索尼目前的出品量达到了3000万台，比起任天堂的N64来确实多了1800万。但是请不要忘记PS要整整比N64早一年诞生，这之间的差距是可以接受的。如果从相对来比较，无论是任天堂还是索尼，在北美的年平均销量都是6—7百万台。”

索尼一直津津乐道于PS的出品量也引起了任天堂方面的不满。在销售量的具体数字方面，索尼也似乎一直持回避态度。

“出品量可以说明什么问题？无论是对厂家还是对销售商来说都是没有什么用的。”KAPLAN如是说：“只有真正的销售记录才有意义，任天堂关心的是实际销售情况。计算顾客真正能够带回家的数量远比统计出品量重要得多。举例而言，根据美国最大的17家销售连锁公司的资料统计，PS总共的销售量为540万台，而N64则是490万台。对于一个晚了一年才推出的主机来说，我们现在已经相当满足了。”

KAPLAN还认为，随着软件开发的进一步发展，64位元的处理器将愈加发挥其独特的作用和功效，这也将把更多的软件商吸引到任天堂主机的身边来，N64的前景非常看好。分析家们预测，到今年年底，N64确实极有可能打破PS的优势。

ACCESSORY 超大容量CD媒体基础试验成功

本刊日本专讯（记者：KEN） 在一张普通的CD上储存相当于30部2小时电影的内容！这并不是科幻小说中的内容，这已经是即将成为可能的现实！

由日本通产省全力支持的这个项目，目前已经通过了基础试验的鉴定。据称由于采用了日本大学理工学部交手伊藤章义的“磁区扩大再生技术”，普通CD的数据储存能力得到了极大的提高。该技术预计在2005年将投入实用。

记录密度的上升主要是通过提高激光的波长、扩大磁区等技术来实现的。这次所采用的新技术使记录密度上升了600倍，可谓是质的飞跃。随着记录密度的进一步提高，高解析度数码图像记录及更高质量音质将成为可能，同时亦将为游戏带来翻天覆地的变化。

EVENT 重新修改通过检查 妖怪口袋再登银屏

本刊日本综合消息 曾经在日本无端惹出是非、害得550名小观众住院的动画连续剧“妖怪口袋”，在经过了自我修改之后通过了审察，于今年2月1日恢复相带的出租。

修改主要集中在删减强光的连续闪烁刺激方面。据负责的改制公司MEDIA FACTORY称，动画片中闪光的亮度被抑制了，同时连续闪烁的时间也降低了六成。

这次修改主要是针对对少年观众出租的相带而进行的，而电视播映方面的情况还不清楚。鉴于前次的影响，很难相信舆论和政府会支持恢复播放此片。



◀知错就改仍然是好同志。

新闻分析

水银？黑带？KATANA？世嘉帝国的终结或是开始

特约记者：KEN

世嘉于日前正式宣布了新主机的发售日期和开发情况，没过几天，它又宣布一个令人吃惊的人士变动——中山隼雄社长下台了。意欲执次世代竞争之牛耳的世嘉，居然以这样的结局收场，也不知是喜还是悲。

事实上，世嘉在MD和土星的战略上，虽然分别落后于任天堂和索尼，但却不能算是很大的失败：MD方面，世嘉在欧美获得了极大的成功，成为可以同超任相抗衡的机种；土星方面，世嘉在日本获得了从未有过的支持，成为PS最有威胁的对手。对于一个长期以街机产业为主的电玩企业来说，这些成绩都是不容抹煞的。

问题是，当世嘉进入家用市场之后，人们对它寄予了过高的期望，希望它能够把一统街机市场的雄风，带入到已经显得平淡无味的家用市场来。然而，世嘉惯有的傲慢态度和对家用市场竞争的掉以轻心，注定了它的最终失败。所以尽管世嘉两次抢滩，两次风头尽出，但都免不了楚霸王泪洒乌江。

世嘉的产业很多，本身并不十分重视家用游戏的发展。但是当土星开局一切顺利，且获得了一定成功之后，决策层加大了对土星的投入力度，希望它能够为世嘉打开一个新的局面。然而令人惋惜的是，世嘉街机部和家用机部之间的矛盾随着土星的发展进一步爆发出来，影响到了软件的设计和开发；而早期对家用机的忽视，使得对市场的预计不足，宣传上的左右为难，导致了最终的失利。

很多人都以为机能是使土星败北的主要原因，其实不然。SS真正的问题在于世嘉漫不经心的操作和自大骄傲的态度。美国世嘉这边，以为躺在MD的老本上便可以高枕无忧，根本不去组织有效的销售网络，结果被PS以灵活的销售策略打得一败涂地；而在日本，显然是有点吸取了MD吃亏的教训，加强了同第三软件商的关系，故而在开始阶段发展得异常迅速和平稳。笔者至今记得95年底商战时，土星以势不可挡的气势，率先一举突破200万台销量的大关，成为当时最走红的游戏主机。但自此以后，世嘉那种莫名其妙的良好感觉又卷土重来，自以为靠几个街机移植作就可以独霸天下，实在天真得可以。忽视南梦宫的实力，低估史克威尔的能量，世嘉一步步的走向失败。

中山隼雄的营业操作方式，是阻碍世嘉前进步伐的主要原因。无可否认，他所提倡的以街机为主的操作模式，确实为世嘉带来了丰厚的利润。随着游戏业的进一步发展，家庭游戏逐渐成为主流，但以自我为中心，依靠独立的街机体制为核心的世嘉，却很难适应家用主机以第三软件公司为主、附以大规模广告宣传的营业方式。早在MD时代，公司内部不少高级管理人员便开始对他的运作和管理能力表示怀疑，但是较好的盈收和声誉掩盖了一切。与万代联姻失败之后，反中山的呼声越来越高。在人们的心目当中，中山落后的观念已经是世嘉前进的一块绊脚石，这个帝国急需一个带来全新概念的新主人。

一如人们所料，世嘉的新主机正是与微软相互合作的产物，以世嘉的自傲，在当初这也许是不可想象的，不过现在这种风格已经开始有所改变了。有世、万婚变在前，对于这两个巨人之间的结合，现在也还很难说些什么，玩家应当理智地表示谨慎欢迎。但是玩家有理由相信，通过两次失利的教训，世嘉一定已经懂得了如何才能在家用游戏市场中游刃有余，高层领导的更换，也必定会给世嘉带来新鲜的空气。

如果世嘉能够认认真真地制作一块划时代的家用游戏主板，认认真真地开发一套简明方便的软件设计系统，同时与各个软件商真诚合作，吸引他们的加盟，它在家用市场上的前景无可估量——更何况所推出的是本世纪末最高级的家用主机！

土星终于含恨九泉。这个原本号称可以使用到2000年的主机，看来是跨不过新世纪的门槛了。新主机宣布之后，INTERNET上许多土星网站已陆续关闭，土星的后续销售情况也不容乐观。世嘉期待着新主机能够带来奇迹，但是在此之前必然将经受一场短暂的阵痛。这个帝国究竟是步入终结还是神话的开始，现在还没有人能够保证。



◀在家中是老大的入交氏，能让正走下坡路的世嘉重新登上老大的位置吗？

家用机游戏月间销售排行榜			
序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	GRAN TURISMO(PS、SCEI、RAC)	97.12.23	995281(995281)
2	陆行鸟之不思议的迷宫(PS、SQUARE、RPG)	97.12.23	956795(956795)
3	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	97.12.23	695422(695422)
4	电气机车前进!(PS、TAITO、SLG)	97.12.18	632140(632140)
5	古惑狼 2(PS、SCEI、ACT)	97.12.18	586780(586780)
6	桃太郎电铁 7(PS、HUDSON、TAB)	97.12.23	509702(509702)
7	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	97.12.18	306642(306642)
8	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	96.2.27	240148(4794890)
9	大家的高尔夫(PS、SCEI、SPG)	97.7.17	224174(1155514)
10	耀西物语(N64、NINTENDO、ACT)	97.12.21	197665(197665)

家用机游戏新作期待排行榜			
序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	勇者斗恶龙Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	1850
2	寄生前夜(PS、SQUZRE、RPG)	预定 3.19	1607
3	异度装甲(PS、SQUARE、RPG)	预定 2.11	1547
4	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、SLG+AVG)	预定 4.4	1419
5	妖怪口袋·金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 3月下旬	991
6	超级机器人大战 F 完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG)	预定今春	869
7	铁拳 3(PS、NAMCO、3D—FTG)	预定 98 年	774
8	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG)	未定	552
9	塞尔达传说 64·时之笛(N64、NINTENDO、A·RPG)	未定	531
10	VR 战士 3(SS、SEGA、3D—FTG)	未定	473

家用机游戏年度累计排行榜		
序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	5699
2	樱大战(SS、SEGA、AVG+SLG)	3559
3	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG)	2292
4	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	2077
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	1825
6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1796
7	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	1621
8	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	1557
9	宿命传说(PS、NAMCO、RPG)	1527
10	最终幻想·战略版(PS、SQUARE、S·RPG)	1475

街机游戏月间排行榜		
序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3·组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	141730
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	63294
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	57055
4	终极激浪(NAMCO、SPG)	34002
5	~幕末浪漫~月华的剑士(SNK、FTG)	28008
6	电脑战机 VIRTUA ON(SEGA AM3、3D—ACT)	27549
7	死亡之屋(SEGA AM1、光枪)	22626
8	失落的世界(SEGA AM3、光枪)	16199
9	GET BASS(SEGA AM1、SLG)	15171
10	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战(CAPCOM、FTG)	12049

以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 1 月 23 日的 475 号~2 月 13 日的 478 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 97 年 12 月 15 日~98 年 1 月 18 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 1 月 15~21 日。

TOPICS & ETC.

玩家走近制作者的身边 前导开放日招待支持者

本刊讯 1 月 20 日一群幸运的电脑玩家走进前导公司，参加前导举行的"前导开放日"活动。在一天的活动中,玩家参观了电脑游戏制作的过程并对自己关心的有关电脑游戏的话题职业游戏制作者进行讨论。

此次开放的是前导公司瞬间工作室。瞬间工作室制作的知名游戏《赤壁》在 97 年 6 月发行,迄今国内销量已达到相当数量（零售加随机捆绑销售)。工作室经理、主程序员刘刚先生主持了当日的活动，带领玩家参观工作室的美工组和程序组。参观之后众位玩家与工作室主要成员和前导公司总经理边先生一同对游戏话题进行了几个小时的交流。言谈话语中处处体现了国内玩家对国产游戏及制作人的关心和支持以及国内游戏制作人的努力和信心。

时至今日国内的电脑游戏软件业也只能说是发展初期,类似交流活动在业界尚属首次。而随着国内游戏产业发展一定会有更多的企业提供与热心玩家交流的机会，这也是国内业者通过与玩家们接触,了解市场需要什么、大家想玩什么样的游戏的非常好的途径，并且也是改进和提高本身制作理念与水平的一种方法。

重要新作预定发售情况表

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
PLAY STATION	音乐创作室 2	音乐ツクールかなでーる 2	ASCII	ETC	3月12日
	武士之刃 2	ブシドーブレード 2	SQUARE	3D—FTG	3月12日
	高达格斗至尊 2	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	3D—FTG	3月12日
	钟楼·幽灵之首	CLOCK TOWER·GHOST HEAD	HUMAN	AVG	3月12日
	实况美国棒球'97	实况アメリカベースボール'97	KONAMI	SPG	3月12日
	零式飞行员·银翼的战士	ZERO PILOT·银翼の战士	SCE	STG	3月12日
	凝望骑士	みつめてナイト	KONAMI	SLG	3月19日
	新日本职业摔角·斗魂烈传 3	新日本プロレスリング·斗魂烈传 3	TOMY	3D—FTG	3月中旬
	星海传说·第二个故事	STAR OCEAN SECEND STORY	ENIX	RPG	3月下旬
	项刘记	项刘记	KONAMI	SLG	3月26日
	兵蜂 RPG	ツインビーRPG	KONAMI	RPG	3月26日
	佣兵传·特别版	ゼルドナーシルト SPECIAL	KOEI	SLG	3月26日
	恶魔判官的大冒险	ジャージーデビルの大冒険	KONAMI	ACT	3月26日
	画谜	REBUS	ATLUS	S·RPG	3月
	哈喽!查利	ハローチャーリー	ENIX	ACT	3月
	虎鲨	タイガーシャーク	SOFTBANK	STG	3月
	变形金刚·野兽之战	トラスフォーマー ビースウォーズ	TAKARA	ACT	3月

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
SEGA SATURN	巴洛克	バロック	STING	RPG	3月12日
	死亡之屋	THE HUOSE OF THE DEAD	SEGA	SHT	3月12日
	左尔克·精选(暂译)	ゾーク·コレクション(2CD)	翔泳社	AVG	3月12日
	火热火热噗哟噗哟迷宫	わくわくぷよぷよダンジョン	COMPILE	RPG	3月19日
	公主之谜	PRINCESS QUEST	IPC	RPG	3月19日
	室内网球	TENIS ARENA	UBI SOFT	SPT	3月19日
	新世纪少年战史·钢铁女友	钢铁のガールフレンド(2CD)	SEGA	AVG	3月19日
	幻想水浒传	幻想水浒传	KONAMI	RPG	3月26日
	'97 格斗之王	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	FTG	3月26日
	技术马达(作曲工具)	TECHNO MOTOR	电子 MEDIA SERVICE	ETC	3月26日
	迷宫·连结之王	ダンジョン·マスター ネクサス	VICTOR SOFT	RPG	3月26日
	龙之力量Ⅱ·神去的大地	DRAGON FORCE Ⅱ·神去りし大地に	SEGA	S·RPG	3月
	莫尼卡之城	モニカの城	PIONEER LDC	A·RPG	3月
	Q 版赛车公园	チョロQパーク	TAKALA	RAC	3月
	信长的野望·将星录	信长の野望·将星录	KOEI	SLG	4月2日
	樱大战 2~望君珍重	サクラ大战 2~君、死にたもうことなかれ	SEGA	SLG+AVG	4月4日
	机动战士高达·吉兰的野望	机动战士ガンダム·ギレンの野望	BANDAI	SLG	4月9日

中国第一个电视游戏排行榜——“中国电玩榜”

《电子游戏软件》创刊初始，即有读者呼吁建立中国自己的电子游戏排行榜。岁月蹉跎，四年过去了。呼声愈高，需求愈急，《电软》杂志做为中国唯一的一家专业电子游戏杂志，发行网已据内地所有省、市、自治区，读者遍及全国。建立中国自己的电玩排行榜的时机已经瓜熟蒂落，水到渠成。

办事不难，办好不容易。有两个基本条件不可或缺：一是杂志社认真负责地为读者服务，二是读者群策群力，热情参与。希望大家支持自己的排行榜，投出心目中至爱游戏的票。

“游戏新闻眼”中已经登了不少期日本的排行榜，读者反映不错。在借鉴国外成功经验的基础上，配合国内的情况，我们特别制定了“中国电玩榜”的具体内容，如下：

“中国电玩榜”包括：

1、街机游戏累计排行榜

2、次世代以前家用机游戏当月排行榜

（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）

3、次世代以前家用机游戏累计排行榜

（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）

4、次世代家用机游戏当月排行榜

（包括 SS、PS、N64 三种主机）

5、次世代家用机游戏累计排行榜

（包括 SS、PS、N64 三种主机）

具体规则如下：

1、“游戏累计排行榜”（包括街机及家用机的三个榜），采用累计形式，投票者每人最多可以填写十个游戏，排名不分先后，计票时凡读者选出的游戏均计一票，按得票数量排序。因为此榜采用累计形式，所以将定期更新，如一年、半年等。更新时票数归零。

2、“当月排行榜”（包括次世代及非次世代）为当月最受欢迎的 20—30 个电视游戏，每张选票最多可以填写五个家用机游戏，排名不分先后，计票时凡读者选出的游戏均计一票，按得票数量排序。

3、对读者投票不采取推荐的方式，但读者要清楚地注明所投游戏的机种、中(外)文名称。另外，读者也可以将自己对某个游戏的看法用一句话写出来，专门刊登在排行榜栏目之中。凡被刊登的一句话评论，也给予赠送当月杂志的奖励。

4、关于对投票者的奖励，采取每月抽小奖 100 名，分别赠送价值 20—25 元的奖品；年底将在公证处的监督之下，对全年投票者进行二次抽奖，即只要投一次票，就有两次中奖机会，奖品丰厚。具体奖品及办法将在日后期刊中刊出。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为“**街机游戏累计排行榜**”、“**次世代家用机游戏当月排行榜**”（包括 SS、PS、N64 三种主机）、“**次世代以前家用机游戏当月排行榜**”（包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机）。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种（但仅限该榜包括的机种），排名不分先后，可以不填满五个。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为“北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社‘中国电玩榜’栏目收（邮编：100061）”，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认；地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式（请自制后贴在信封背面）

次世代以前家用机游戏当月排行榜

1、 电软 AVG Ⅲ · 工资之谜（没有或不知道外文名可不填）、SFC

2、 电软 SLG 制作 · 发行之道、SFC

3、 电软稀哩哗啦运动节（WARS OF MAD DOGS）、MD

4、 冷斗 电软之王’98（冷斗 THE KING OF GS.MAGAZINE ’98）、GB

5、 瞎码才能赢 · 电软晃晃悠悠 2、FC

对某游戏的一句评语： 没有感想可不填

姓名：×××　**性别：**♂　**年龄：**15　**玩龄：**4 年　**现有机种：**FC、GB

职业：学生　**身份证号：**11010×830513345（无证此栏可不填）

联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　**邮编：**1000××

排行榜中包括的八个机种的缩略语对照

ARC——街机　FC——任天堂 8 位游戏机　SFC——任天堂 16 位游戏机

GB——任天堂 8 位黑白液晶手掌机　N64——任天堂 64 位游戏机

PS——索尼 32 位游戏机　MD——世嘉 16 位游戏机　SS——世嘉 32 位游戏机

街机、次世代及次世代以前游戏机种排行榜

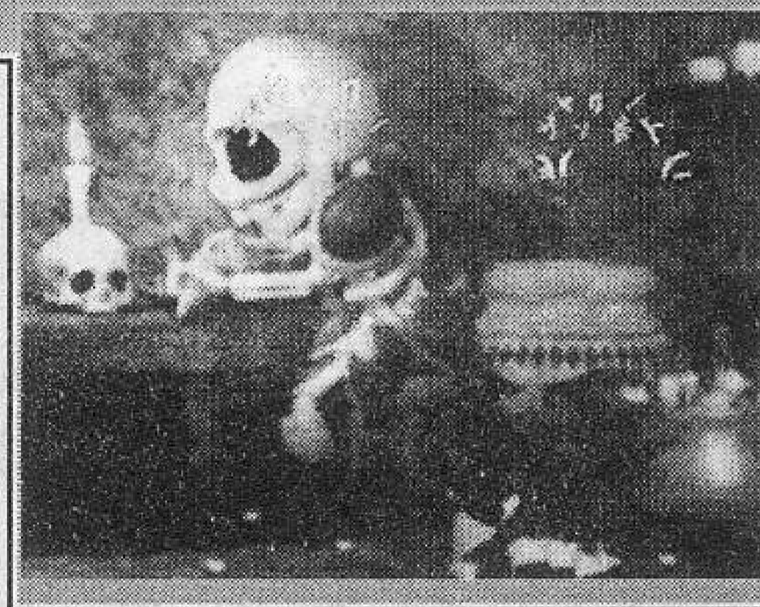
三榜齐发！

只要任填一榜，即有机会中奖，多填多中！

陆行鸟之不思议的迷宫

险中求生 唯有合成

也许你已经发现，当陆行鸟的等级提高之后，在面对怪物时并不占什么优势。只要将识别卡片(识别のカード)投向对手就会发现它们的等级也在与陆行鸟同幅度提高，这时就要看谁的攻防能力更出众了，因此装备的合成绝对是致胜的要诀。



PS 厂商:SQUARE 类型:A・RPG 发售日:97年12月23日

武器合成工厂欲助各陆行鸟一臂之力

武器合成是提高攻防能力的重要途径，但如果不注意操作反而会产生负作用。要得到好装备就要有好原料，一件装备的好坏不仅要看它的基本攻防数值，也要看其本身所持有的特殊效果和属性，下文表1、表2列出了一些较好装备。

表中所写的攻击力和防御力都是指没有提升过等级时装备所持的基本攻击力和基本防御力。而特殊效果则是装备固有的不可变更的能力。

在三元合成中加入哪一种"实"也会对合成品的特性有所影响。任何一种"实"都可以作为三元合成的一种原料，但大多数都只能使合成品的等级等于原装备的等级之和再加一，下文表3列举了一些重要的合成果实。

合成品的攻防数值与原装备的投放顺序有密切关系，先选中的装备的基本攻防值将成为合成品的基本攻防值，而后选中的装备只提供等级，合成品最终的攻防值可由以下公式计算：

●合成品攻防值＝先选中的装备的基本攻防值＋先选中的装备的等级＋后选中装备的等级(＋1)

注:最后括号内的＋1只有三元合成才会出现。

合成品的特殊效果也是由先选中的原装备决定的。在不使用"融合のタネ"时后选中的原装备所持特殊效果是不会被合成品继承的，即使先选中的装备没有特殊效果，合成品也不会获得另一装备的特殊效果。

关于装备的属性问题比较复杂。首先要指出的是并非任两种属性都可以共存，火与冰、雷与风这两种附合属性是不会出现的，如果有意使它们附合将会产生无属性装备，因此最多只能有两种属性相互附合，而且只会出现火与风、风与冰、水与雷、雷与冰四种附合属性。其次，合成品的属性还是要由先选中的装备决定，如果没有"合体のタネ"，后选中的原装备的属性就不会被继承。要获得复合属性就要用三元合成，如果先选中的原装备具有单一属性，并且投放了"风、火、雷、冰のタネ"中的一种，则会合成出同时具有这两种属性的装备（后选中的装备的属性不起作用），如果两种原装备都有单一属性且投放"合体のタネ"，则合成品具有由这两种复合而成的属性。

——武器(表格1)——

名称	攻击力	特殊效果
アディションクロー	2	只要攻击，不论是否击敌人，是否miss均会长经验值。
ラッキークロー	48	使击倒怪物后出现物品的可能性提高。
ギルのツメ	50	击倒怪物就能获得金钱。
石化のツメ	15	在击中敌人时有可能令其石化。
いやしのツメ	2	只要击中敌人就增长HP。
もるはのツメ	30	以自己损HP为代价使击中敌人时的攻击力提升。
ヒットバッククロー	20	击中怪物时可能将其推开。
レベル3デスのツメ	20	对等级为3的倍数的敌人有更好的攻击效果。
源氏のツメ	90	降低攻击miss的可能。
アーククロー	28	对前方三个方向作散射攻击。
フローターキラー	15	对浮游特性的敌人攻击效果加强。



文:刘鹏　责编:PERFECT

——防具(表格2)——

名称	攻击力	特殊效果
カウンターメイル	50	受到攻击时可能作出反击。
アミュレットメイル	40	使加在未识别物品上的诅咒不起作用。
毒よけのクラ	14	以大约3/5的可能性防止毒性侵害。
物入りのクラ	44	以金钱为代价降低受到伤害的程度。
源氏のクラ	66	提高敌人攻击时miss的可能。

——合成用果实(表格3)——

名称	附加作用
风、火、雷、冰のタネ	分别可以使合成品具有风、火、雷、冰的属性。
合体のタネ	当原装备属性不同时使合成品具有复合属性。
消去のタネ	使合成品成为无属性装备。
融合のタネ	使合成品同时拥有两种原装备的特殊效果。
レベルのタネ	令合成品的等级大幅提升。

生化危机 2

锐意推出 勇攀新高

在美国的浣熊镇上，一场灾难正将人类变为丧尸和怪兽。这实际上是一种人工制造出来的病毒的“杰作”。随着国际上对生化武器需求的大幅度增长，出现了专门研制“恶魔”的人。



PS	厂商：CAPCOM	类型：AVG
	发售日：98年1月29日	媒体：CD×2

极有可能打破《FF7》发卖佳绩，《生 2》发售当天销售 200 万！

在这场灾难降临之前，浣熊镇警察局已掌握了一些资料，成立了一个名为 STARS 的特别行动组去调查位于市郊浣熊森林中的秘密别墅，他们成功的摧毁了那里的研究基地，然而“伞”公司的行动并没有停止……

●下文以女主人公克莱尔为主角展开冒险

决定先吃点儿东西再去见哥哥，于是熄掉摩托，走进路边的餐馆。这是她第一次来浣熊镇，以前曾听哥哥说过，这里是个中等规模的镇子，但今天的餐馆里却空无一人。更恐怖的是，在柜台的尽头，两具尸体正在撕咬，其中一个不顾一切地向她扑了上去。慌忙中克莱尔撞开了旁门，却发现乌黑的枪口已对准了自己……

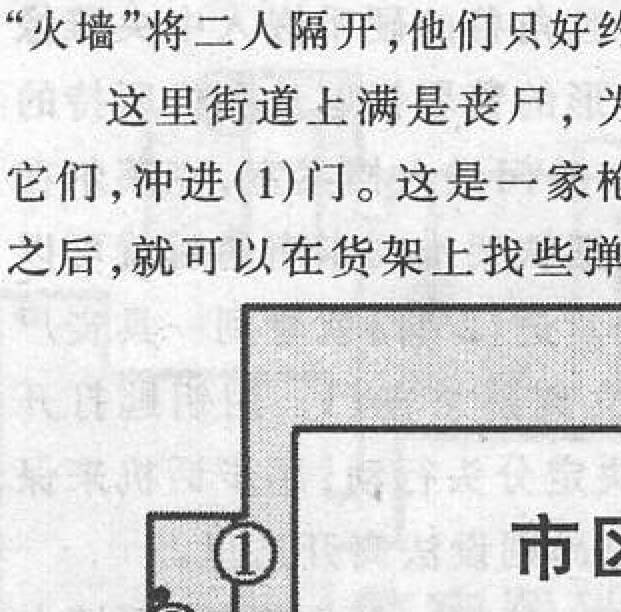
“等等，别开枪！”

“低头！”话音未落，身后的丧尸已被撂倒。

来人身着警服，显然是个警察。在他身后还有三，四个丧尸正在接近，“跟我去警署吧，那儿更安全些。”

在警车上，二人互通了姓名，原来他叫里昂，今天是第一天上班，对浣熊镇的情况几乎也是一无所知。谈话间，他们突然发现一辆油罐车直冲过来。二人急忙弃车而逃。爆炸产生的“火墙”将二人隔开，他们只好约定在浣熊镇警察署会合。

这里街道上满是丧尸，为节约子弹，克莱尔努力避开它们，冲进(1)门。这是一家枪店。克莱尔向店主表明身分之后，就可以在货架上找些弹药。可好景不长，破窗而入的4个丧尸很快杀死了店主。克莱尔现在最好尽快干掉丧尸，再从店主的尸体旁捡起弩。



走出(2)门进入小巷，借着铁栅栏门(3)的掩护克莱尔先杀死两丧尸。在小巷的尽头去路已被封死，同时(3)门也被丧尸撞开。不得已，克莱尔杀出一条血路，从(4)门冲出，站在铁箱上用刀刺倒丧尸从(5)门跑出，登上 A 处的公共汽车。在车上杀死两只丧尸之后从前门下车，以最快的速度冲进(6)门，来到警署的院子。由于走(7)门会遇上丧尸，所以克莱尔通过北边的地下通道绕进了警署。

警署的大厅里静得出奇，北边的电脑依然开着却不见了工作人员，三扇门中只有西北侧的(8)门可以打开，一名受了伤的警员正坐在地上。

“你是谁？”

“我叫克莱尔，我是来找哥哥克瑞斯的。”

“我们与他们失去联系已有 10 天了，没人知道他们在哪儿。”

“发生了什么事？”

“大约两个月前，我们发现了有关研制生化武器的线索，于是成立了 STARS 特别行动小组，你哥哥也在其中。他们冒着生命危险去浣熊森林调查，发现了一些变异生物。但是没有人相信他们。现在，其他房间里可能还有能活动的人，给你钥匙卡，去找他们！”

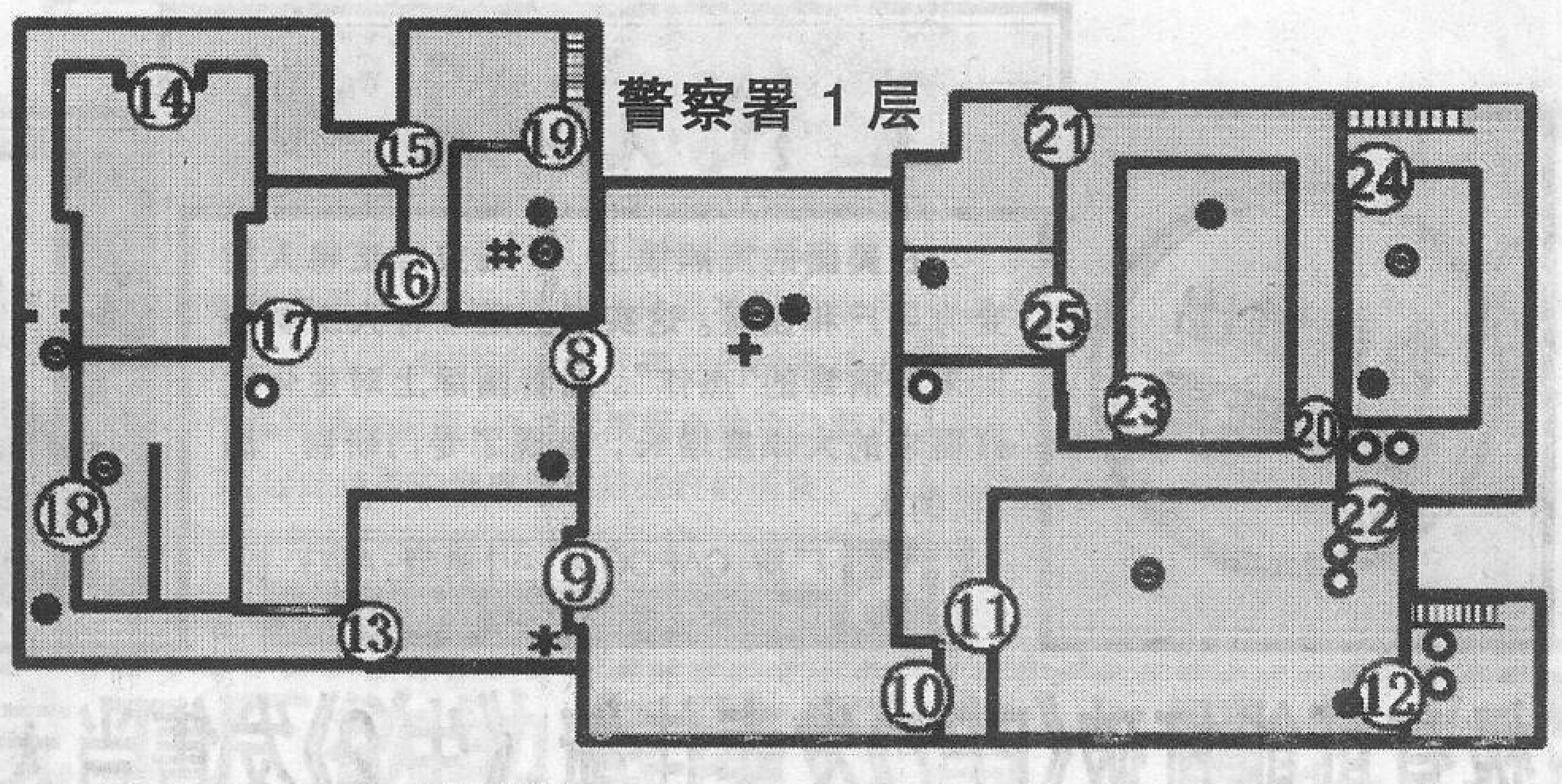
面对枪口，克莱尔只有离开。在大厅的电脑处使用那张蓝色钥匙卡即可打开(9)、(10)门的电子锁。穿过(9)门来到邮件收发室，克莱尔在沙发上拿到一分警员备忘录，得知原来在二层的 STARS 办公室的保险箱已挪到了一层东侧，密码是 2236。而用别针拨开房间西北角的抽屉之后，克



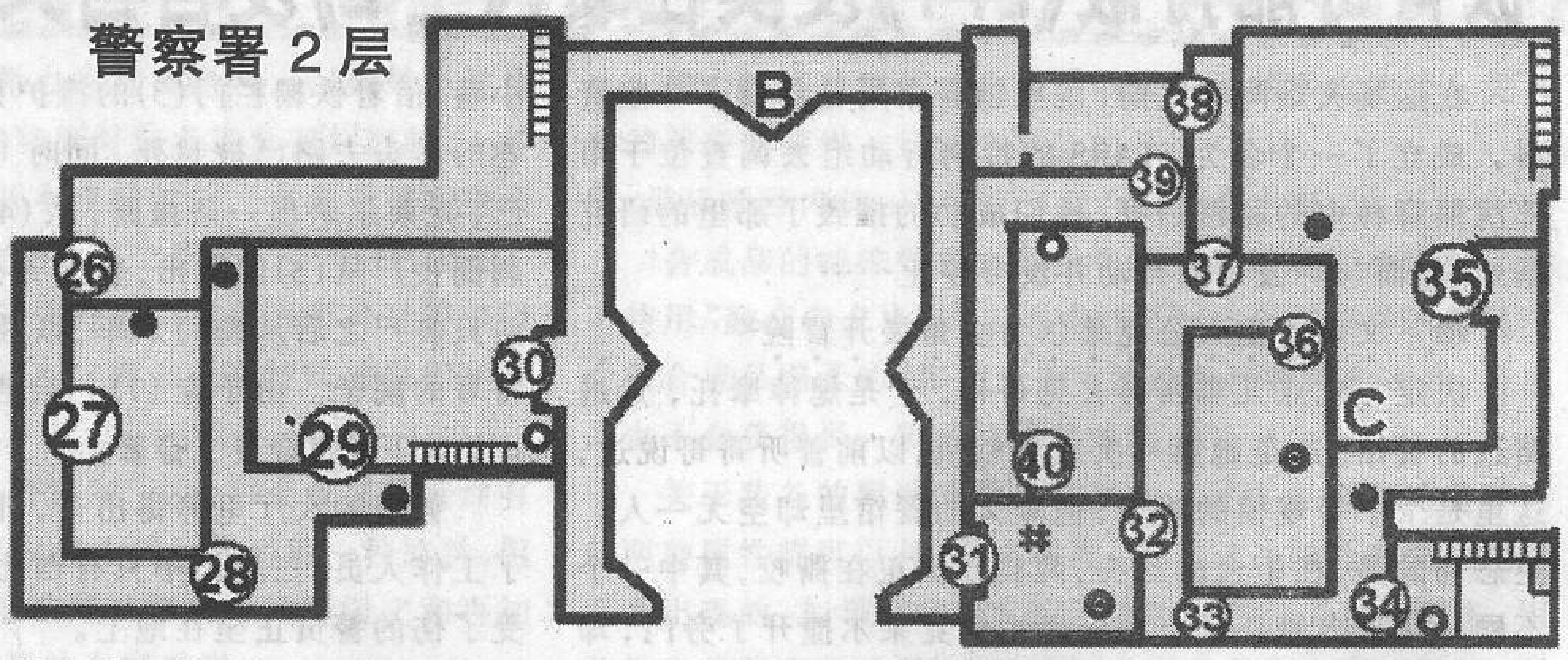
●图例：✚记忆点、✱物品箱、✱同时有物品箱与记忆点、●武器弹药、●色带、○回复物品、ΙΙΙ梯子

莱尔得到了急救剂。

克莱尔进入大厅东侧的(10)门，干掉走廊里的一群疯狂的丧尸，走进(11)门内的警员办公室，解决掉屋里的丧尸，在东北角的警长室里找到了那保险箱，从中得到警署地图和硫酸弹。倒在(12)门口的警察身上带有弹夹。



克莱尔返回一层西侧，进入(13)门后的过道，在拐角处的尸体旁捡起弹夹，西边墙上还有一处电闸，但此电闸需要有电线才可工作。于是她继续向前走，只见一只蟾蜍一样的爬行怪兽从天花板上跃下，克莱尔连射数枪才将其消灭。走入(14)门内的会议厅，通过在门旁东北角的桌上找到的一号作战行动报告，克莱尔得知在9月26日警署曾受到了丧尸的袭击，通讯设备被彻底破坏，而且由于局长艾恩斯对武器作了新的调配，弹药已被分散到建筑物的各角落，使警员无法作出及时有效的反击。此外，报告中还提到了一种被称为“舐食者”的怪兽，其描写与门外那只十分相似。走出走廊尽头的(15)门，杀死4具丧尸即可从楼梯登上二层。



从楼梯口向西不远即可见到一大两小三座雕像，中间的大雕像高举着一块红宝石。为了拿到它，克莱尔将左右两座小雕像分别推到西、东墙根下的基座上，使它们面对面，这时红宝石终于落下来了。

根据二层(27)门旁的铭牌知道里面就是克瑞斯所在的STARS小组的办公室了，但是放文件的桌子已经零乱不堪，像是被人搜查过。在正对着门口的桌子上，克莱尔发现了哥哥的日记……原来早在8月初，克瑞斯就已确定“伞”组织正在研制一种T病毒，它可使任何被感染者变成丧尸。虽然他们的活动几乎是公开的，却无法抓住任何证据。镇上许多人都受雇于“伞”，没人愿意去冒失业的风险，就连局长也不相信他的话。不久，关于镇上出现怪物的报告接踵而至。到了24日，克瑞斯终于在吉尔和贝瑞的协助下获得了新情报，“伞”已开始研制T病毒的强化体——G病毒。为此，克瑞斯决定飞往位于欧洲的“伞”的总部深入调查，同时对克莱尔隐瞒一切，以免使她处于险境。收起日记，克莱尔又找到一枚雕有独角兽的硬币，并从柜子中得到了榴弹枪。她在离开之前得到了一份传真，是联邦警署取供给克瑞斯的资料，其中证实了G病毒的存在，还专门指出浣熊镇警察局长已涉及实验工作，且大量受贿，另外还有迹象表明他可能是个精神病患者。



下到一层大厅，克莱尔将独角兽的硬币嵌入中央雕像前的浅穴，于是一把有黑桃外形的警署钥匙从雕像所持的水瓶中滚落。用它打开一层(18)门进入档案室，克莱尔在书架上找到一份巡逻报告，她把铁架推到东南角后就可以爬上去取得摇柄。登上二层刚走进(26)门就看到一具丧尸正在追一个小女孩，克莱尔立刻射杀丧尸，用钥匙打开(28)门，正好遇上里昂，二人决定分头行动，用步话机来保持联系，克莱尔去找那女孩，里昂则设法离开这里。

(29)门的后面是间图书室，这里s十分整齐，西墙上的壁画引起了克莱尔的注意。她从楼梯爬上三层，刚走到西北角的D点地面就塌了。原来下面是一间密室，墙上有一幅与外面壁画内容相同的油画。克莱尔记下画下方雕刻的形状，按动开关离开这里，她把外面壁画下的四个书架按雕刻的规格排列起来(即将左侧两个书架向右移一格)，便取得了蛇纹石。

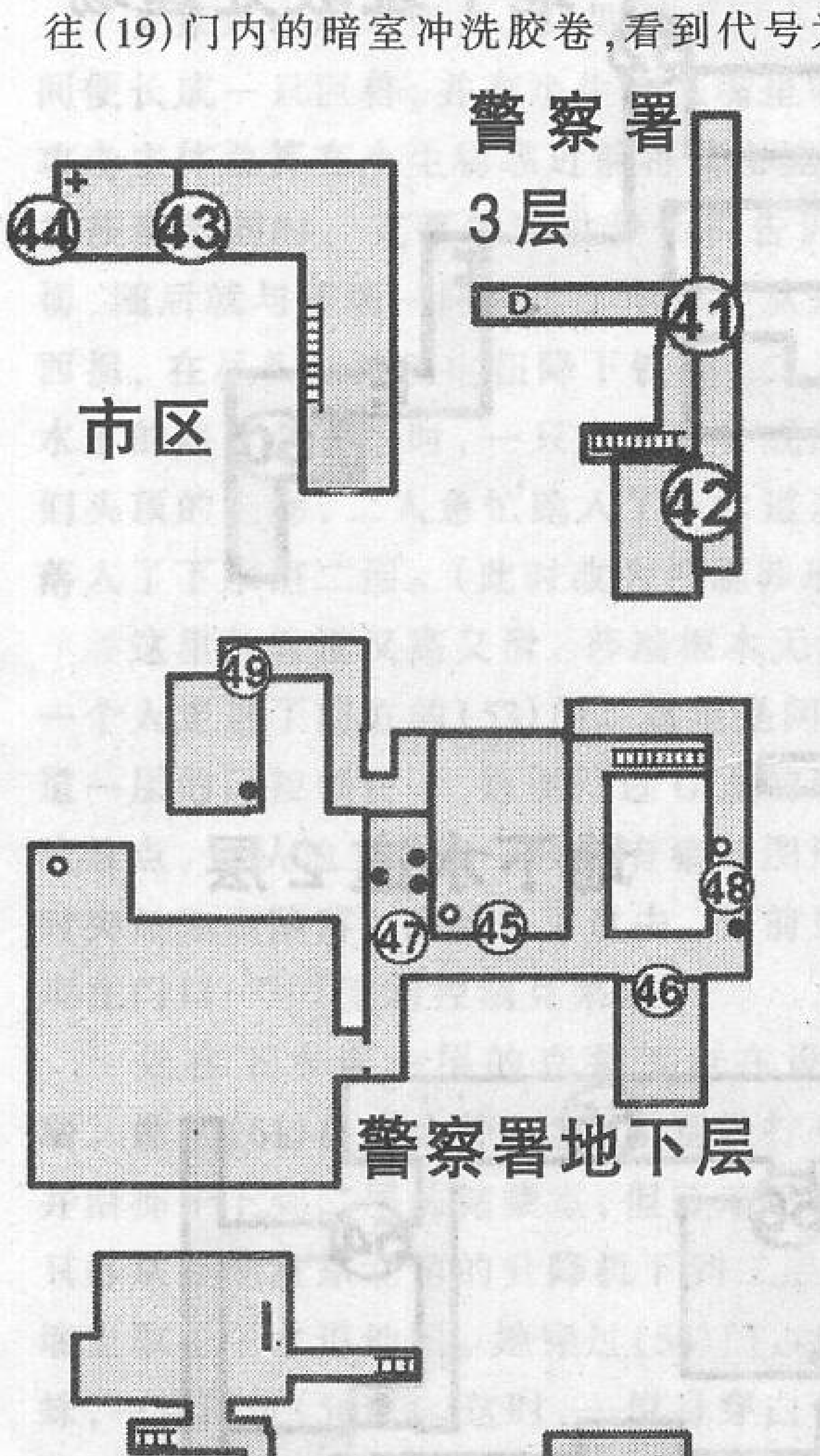
克莱尔走出(30)门来到大厅上方的回廊，按动B点的



电钮只见一道通往一层的梯子降了下来。她继续向南进入(31)门的接待室，从沙发上拿起打火机，在桌上找到秘书日记A，里面记下了一些局长心理变态的行为。克莱尔从(32)门离开屋子，由于北边被火墙堵死，只能先进(33)门。将窗口的乌鸦一一击落后她能从二层(35)门来到屋顶阳台，原来有一架直升机撞毁在屋顶才形成了刚才那堵火墙。从楼梯走下来到市区，小心避开丧尸。然后从(43)门进入一个废弃的配电室，在房间西北角的桌下找到一个阀门把手，正当克莱尔打开(44)门想一探究竟时，两具丧尸一拥而入，看来外面真是相当危险。

回到二层的阳台，用刚得来的把手拧开C点的阀门，于是冷却塔里的水浇灭了直升机残骸上的火焰，屋里的火墙也随之消失了。然后克莱尔回一层(14)门内的会议厅，用打火机点燃内间的壁炉，炉子上方的画立刻被烧出了一个洞，只见另一颗红宝石滚了出来。带着两颗红宝石去二层的(36)门，刚走到(37)门口就听见里面传来一声惨叫，可是(37)门已严重变形无法打开，只能先进入(36)门内的旧物陈列室。在屋子南端有一尊神像，左右各有一浮雕，上面的浅穴恰好能放进两颗红宝石。这时，神像的胸部打开了，从中取得半块雕有花纹的石头。在左侧还找到了一把方片形钥匙。用它可以打开一层档案室的(16)门和一层审讯室的(21)门。

在档案室里克莱尔先解决掉那些丧尸，而后从柜子里拿到胶卷，利用别针又能取得可塑炸药和一筒弩箭。她前往(19)门内的暗室冲洗胶卷，看到代号为G的人体实验照片。档案室的(17)门通向另一间警员办公室，里面已经被丧尸弄得一塌糊涂，桌上有一封写给里昂的欢迎信。在警长室里，克莱尔又一次见到了那名黑人警察，但他已经变成了丧尸……从警长的桌上拿起引爆器与先前取得的炸药组成炸弹。



在审讯室的桌上有一段电线(可以装在一层西南走廊拐角处的电闸上，但以后在一层东北角还有一同样的电闸，只能择其一安电线，作用是降下防护板阻止后期丧尸爬入)，书架上放着一块鹰纹石头。就在克莱尔准备离开时，一只"舐食者"破窗而入，危急中克莱尔端起榴弹枪将怪物炸翻了身。

用已经组装好的炸弹把二层(37)门炸开，推开尽头的通向局长办公室的(38)门，只见一具穿着白色晚礼服的女尸躺在桌上，腹部已经是一片殷红。克莱尔正想上前看个究竟，皮椅一转，一把手枪已对准了她。持枪者正是浣熊镇警察局局长布瑞恩·艾恩斯，他一见来人并非丧尸便收起了枪，但克莱尔没有忘记联邦警署的警告，有意绕到桌子前边以防突变。

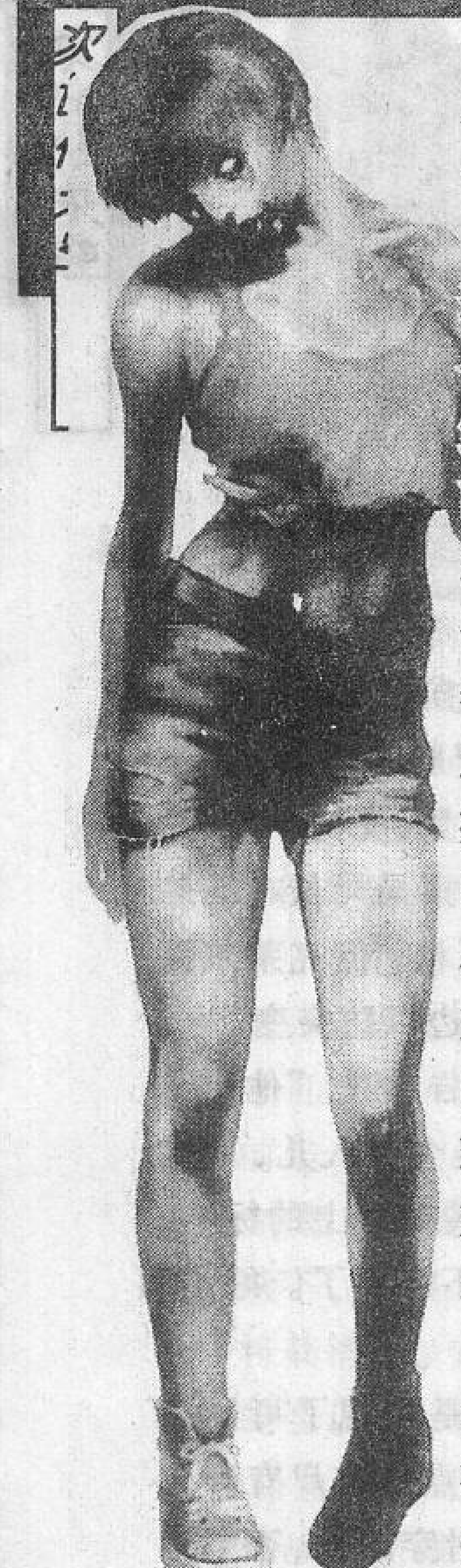
"你是谁？"艾恩斯问道，"算了，不必告诉我。"他指了指那具女尸，"这是镇长的女儿，她实在是个美人儿，可惜也象其他人一样变成了丧尸。"说着他又转向墙上的标本，"以前收集那些东西是我的爱好，但现在不需要了。好了，我想一个人待会儿。"

虽然艾恩斯喋喋不休，但克莱尔还是发现了可疑之处，首先尸体的皮肤十分光泽，与布满斑点的丧尸有着天壤之别。其次，以目前的经验来看，除非射穿颅骨，否则不可能用一发手枪子弹干掉丧尸，而尸体上只有腹部一处手枪弹孔……

克莱尔穿过(39)门和(40)门来到艾恩斯的艺术品收藏室。这里光线很暗，但却有脚步声传来。她寻声而去，走进一间小屋，打开门边的电灯开关后终于见到了那个小女孩。克莱尔一把拉住了她。

"放松点儿，我不是丧尸，这儿很安全。"克莱尔稳住她并与里昂取得了联系，接着又问清了女孩的情况，原来她叫莎瑞，父母都在"伞"公司所属的化工厂里工作，她来到警署是因为母亲的忠告，同时她声称在附近见到了一种比丧尸大得多的怪物，并正向这儿来。果然，不远处传来一声吼叫。"它们就在那儿！"说完，莎瑞跑出了房间。克莱尔先从桌上拿起秘书的日记B，从中得知秘书已经发现了艾恩斯的秘密，但就在将要道出这秘密之时，日记中断了……

克莱尔回到局长办公室时，里面已空无一人。皮椅背后的画下有一个按钮，按动之后露出一块刻有原始图案的石板，但其中少了三小块。在办公桌上可以找到红心形钥匙，而在皮椅里的局长日记则揭露了艾恩斯的罪行。正是由于他与"伞"的交易破裂而气急败坏，他想让镇上的人都被病毒感染变成丧尸来满足自己杀人的欲望。为此，在丧尸进攻警署前他就破坏了通信系统，又把武器分散隐藏，极大地延误了警察的救援行动。随后他亲自封死了各个可能逃出浣熊镇的出口。9月26日当天，他烧死了几名幸存者，又枪杀了艾迪，"看到他脸色苍白血流满地，睁大眼睛瞪着我的样子，我觉得很美。"日记中写道，"而对镇长的女



儿我要先让她逃，这样就能享受猎杀的乐趣了……”由此可断定，艾恩斯已经完全疯了！

克莱尔用红心钥匙打开一层(32)门，通道的窗子都已破碎，拐角处安装着第二个缺少电线的电闸。她从楼梯走到地下室，忽然传来一阵异样的脚步声。原来，前面埋伏了三只被病毒感染的杀人犬。克莱尔干掉它们走进(45)门，发现这儿原来是一间动力室。这时，应将西北角动力调配器上的五个开关按上、下、上、上、下的顺序扳动，使能量计指向80。而房间里的铁架上则放着地下一层的地图。离开动力室向东走进(48)门，通过一条肮脏而昏暗的小路(千万要小心两只杀人犬的夹击)，从竖井来到地下垃圾处理厂。克莱尔先在(50)门里调整装备(记忆！)，一出门就见到了莎瑞。她因为听到父亲的声音不肯与克莱尔一起走，自己从西北角的小洞钻了出去。(此时开始控制莎瑞)

莎瑞乘F点的升降机到达上层，凭着自己灵活的优势躲开两只杀人犬的追击冲入(52)门(如果你自认操作娴熟可先进(51)门，因为里面有榴弹)。在门口的墙上贴着地图，她从控制台旁的阶梯下到蓄水池，把三只木箱都推到南墙下排成一行，再返回按下控制台上的开关使水池被注满，于是木箱成了浮桥，聪明的莎瑞终于在西北角的柜子里找到了一把草花形钥匙(这在后面的游戏中可是很有用处的)。但因找不到父亲，莎瑞只好原路返回，并通过E点的洞口将得到的钥匙抛给了克莱尔。(重新控制克莱尔)

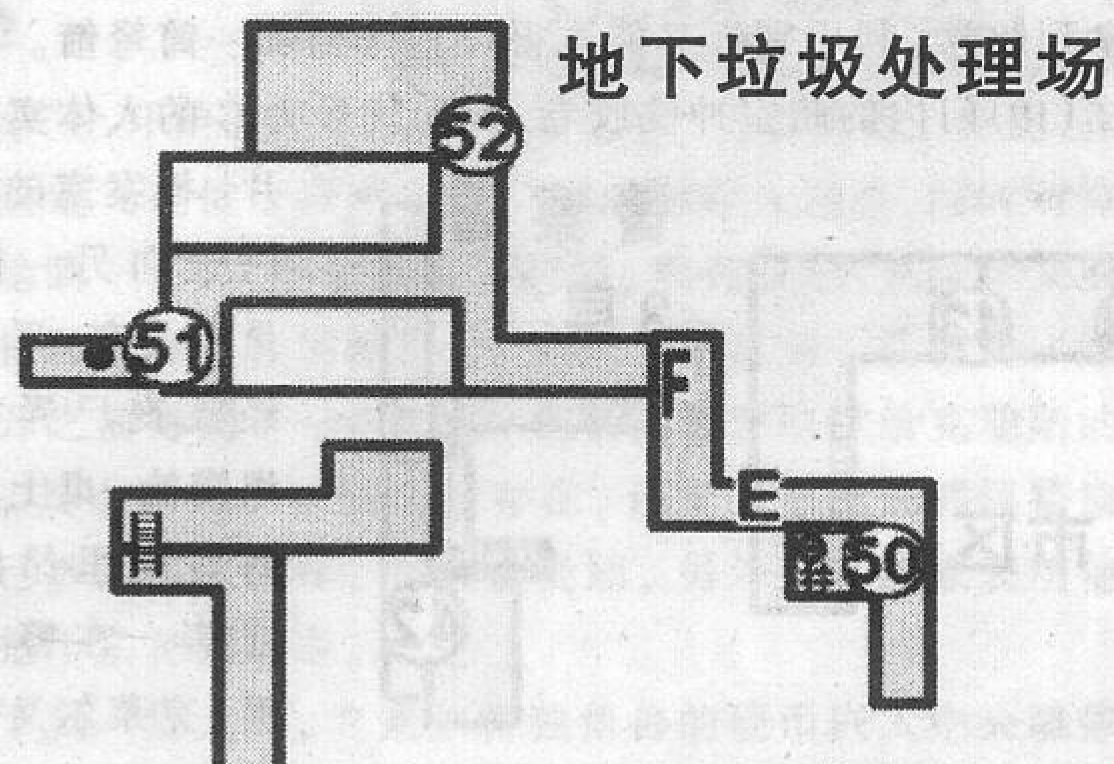
克莱尔先用草花钥匙打开地下室一层的(46)门走进停尸房，地上的丧尸似乎都已死去，然而当她从东南角的柜中取出红钥匙卡时，它们又扑了上来，甚至连停尸柜里也爬出一具！好在地形有利使丧尸无法围攻，而榴弹枪对付单个丧尸更是绰绰有余。那张红钥匙卡可以解除(47)门旁的电子锁，从而进入武器库。这时，克莱尔正前方的铁柜里有两个物品包，可以使她能同时多带些有用的东西；另外那支机枪也是难得的武器。而且，屋里还有两个弹夹和一个箭筒。

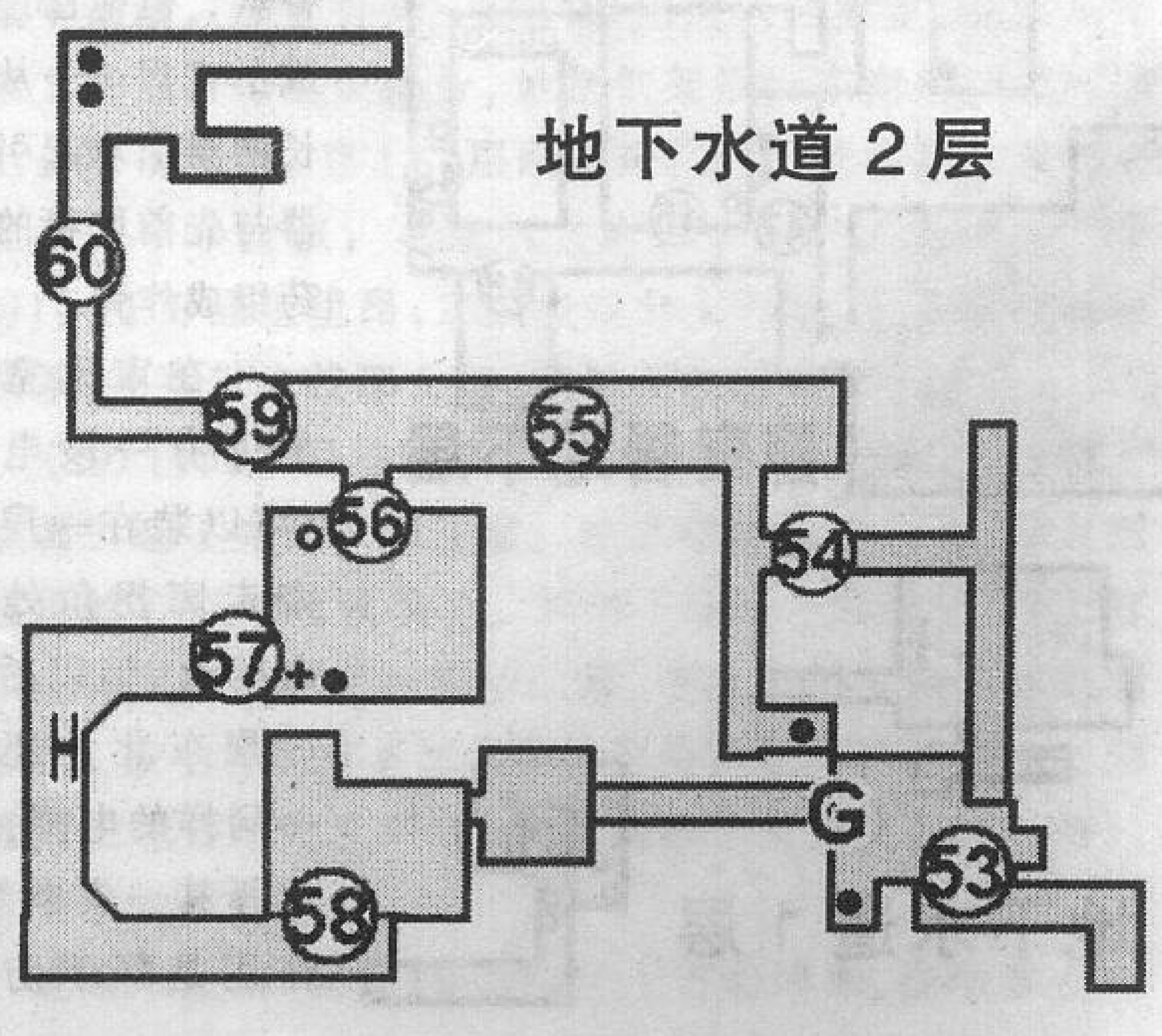
克莱尔用草花钥匙打开警署一层值班室的(24)门，发现里屋床上有一本看门人日记。从第一篇中可以断定艾恩斯把一些秘密藏在了钟楼。从其后几篇记叙他与地下垃圾站工作人员下棋经过的日记中则可以看出，最迟在9月5日，已经有人遭到了病毒的感染，虽然病毒泄漏的具体原因不明，但很可能是从下水管传播开来的，因为那附近的工人在9月5日就已出现皮肤搔痒，食欲出奇旺盛等症状，而看门人到了9月中旬才感觉不适。

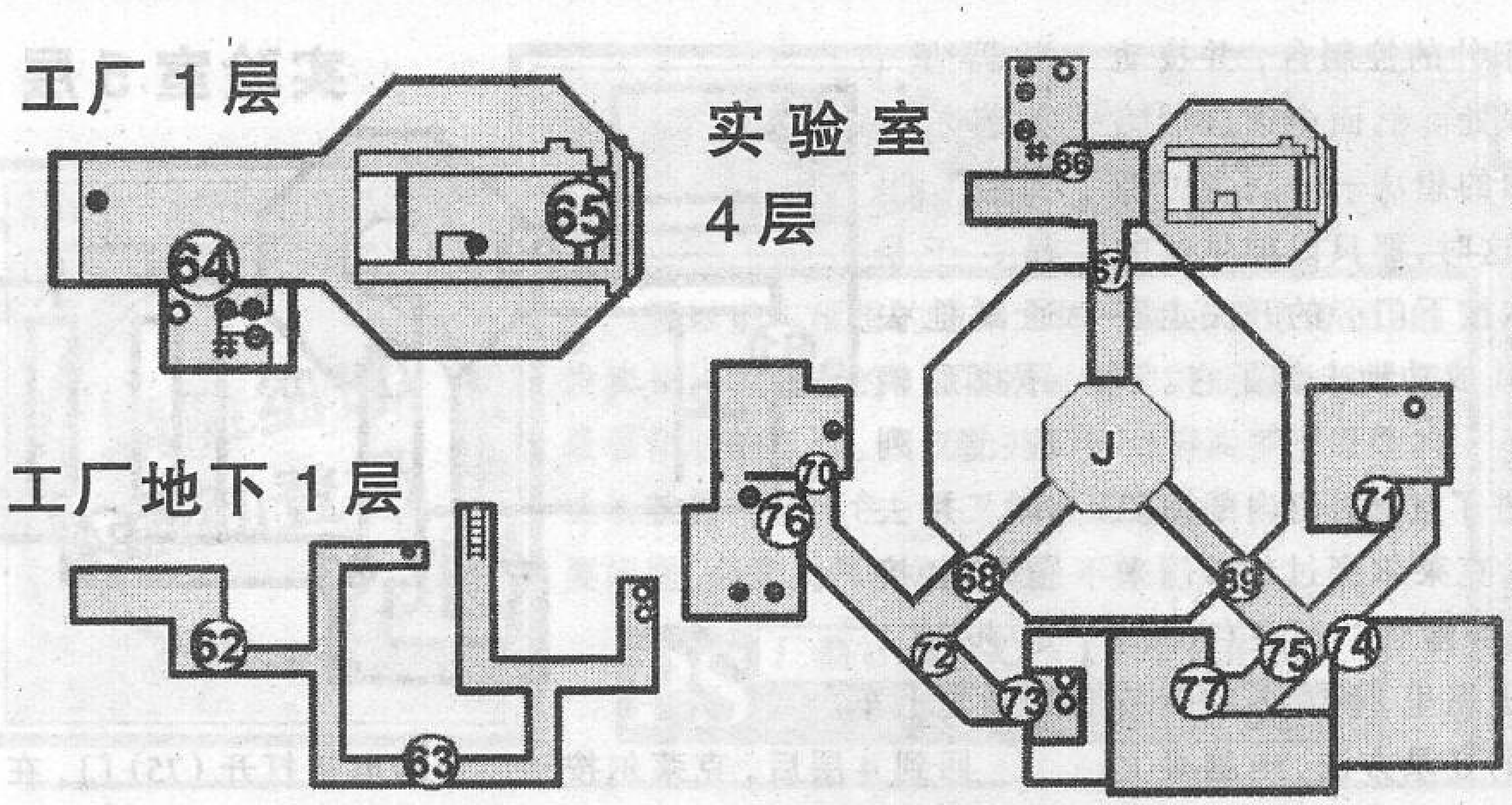
一层唯一没有打开的(23)门现在也可以用草花钥匙打开了，这里显然拍摄过电视节目，摄象机还没有撤掉。西北角的壁炉可以用打火机点燃，随后按中、右、左的顺序拧亮三个浮雕灯饰。这时，东南角油画上的齿轮落了下来，在它旁边的桌上还能拿到胶卷，冲洗之后可得到照片B，上面拍摄了一个名叫阿瑞克斯的裁缝变成丧尸的样子，太残忍了！

克莱尔带着齿轮和摇柄登上三层(42)门里的钟楼，她先用摇柄转动北墙上的机关使悬梯降下，再把齿轮放入上层的齿轮组内并按下按钮，于是机器开始运转，旁边的小门也打开了，里面正是另外半块蓝色雕花石头，把两块拼在一起就成了虎纹石。带着分别纹有蛇鹰虎的三块石头来到局长办公室，她见到了安然脱险的莎瑞。当克莱尔把三块石头放进墙上的石板时，一扇暗门打开了。门口的地板上有一封写给局长的信。发信人名叫威廉·贝肯，在浣熊镇“伞”开设的化工厂任研究员，看样子正是他为了坐上“伞”公司执行主席的宝座才开发研制了G病毒。然而不知是“伞”对他不信任，还是另一个瞄准了那张宝座的人怕他占了先机而从中作梗，“伞”总部派了一批间谍来夺取G病毒。为此，威廉给警察局长比以往更多的钱，要他一方面监视STARS小组的活动，阻止他们透露有关消息，一方面逮捕一切可能是间谍的人，来保护比自己生命更重要的G病毒。收起信，克莱尔在尽头处找到了电梯，她让莎瑞留在上面，自己去下面调查。

走出电梯，克莱尔发现这儿是地下室的一处独立区







域，没走几步就听到了艾恩斯的惨叫。原来一只大怪兽正将一蛇形生物塞入局长口中。克莱尔冲进(49)门想除掉那只怪兽，不料却被局长用枪逼住。

“干得不错，”艾恩斯狠狠地说，“但是没人能离开这儿，人人都得死！我为‘伞’做了那么多事，可他们却毁了我的镇子！”

“看来你的确在为‘伞’工作，那告诉我G病毒是怎么回事。”

“你看到外面那个小女孩了吧，她叫什么，莎瑞对吧，就是她的父亲威廉·贝肯发明的这种病毒。现在一切都完了，你也得死！”可是就在艾恩斯即将扣动扳机的那一刻，刚钻入他体内的生物迅速成长，并穿胸而出，落入竖井。

克莱尔也爬下竖井，只见刚才的小怪物急剧变异，瞬间便长成一只巨兽，并有小生物从嘴里吐出。克莱尔集中攻击主体总算在小生物靠近前将其击毙。好险啊！在回去找莎瑞的同时，克莱尔通过步话机告诉里昂所发生的一切，随后就与莎瑞一同乘上了电梯。从杀死怪兽的地方向西拐，在尽头处按动电钮降下铁梯，二人便爬进了通往下水道的路。就在这时，一只由人变异成的怪兽正好经过她们头顶的走廊，二人急忙跑入了下水道。然而莎瑞却失足落入了下水道二层。(此时改为控制莎瑞)

这里的管道又高又滑，莎瑞根本无法爬上去，她只好一个人走进了前方的(53)门。这里是间储藏室，通往下水道一层的门被锁住了，她便钻过G点的通风道来到一垃圾堆放点，她从地上拾起一枚雕有狼的图形的硬币。就在这时突然地面陷落，莎瑞晕了过去，先前见过的那只怪兽出现在门口……(重新控制克莱尔)

处在下水道一层的克莱尔也在设法寻找下层的莎瑞。她从(61)门进入控制室，用别针打开了东边门上的锁并沿梯子下到二层的储藏室，但莎瑞已经离开了。克莱尔只好从控制室东北角的升降机下到二层，又在(54)门外的墙上取得下水道地图。她穿过(54)门、(55)门，杀死4只巨蛛，一直闯进(56)门。这时，一位身穿白色工作服的女子瞄准了克莱尔，原来她就是莎瑞的母亲，威廉的妻子——艾尼特。当她知道克莱尔一直在帮助莎瑞时，便向她讲述了灾难的起因……

一天夜里，4名身着防化服的特工摸进了下水道，其中两人直插威廉的实验室，其余的在入口处接应。就在威廉欣赏着他的杰作时，两支冲锋枪已对准他的胸口。微弱的反抗只会增加弹孔，装满了G病毒的恒温箱被夺走了，就在这千钧一发之际，他作出了最后决定——把G病毒注入自己体内。恐怕他自己也想不到这东西竟有如此恐怖的威力，变异后的威廉轻易杀死了4名特工，但泄漏的病毒却被老鼠带到了全镇每一个角落。莎瑞的一声尖叫打断了母亲的回忆，克莱尔和艾尼特开始分头寻找她。

用手轮转动东南角的转轴即可降下天桥，克莱尔没有忘记在通过之后转动另一个转轴将桥升回。打开(57)门走过U形通道，正看见昏迷不醒的莎瑞，猛然间一条巨大的鳄鱼扑了过来，克莱尔按动H点的按钮，一个高压气罐从墙里滚了出来，当鳄鱼刁起气罐的时候，她一枪引爆气罐，鳄鱼应声而倒。随后她按下(58)门边的开关，叫醒了莎瑞，并捡起狼纹硬币，二人一同从西北角的梯子爬上了下水道一层。在西南角控制台前的尸体处她们又找到一枚鹰纹硬币，台面上还有一本下水道总管日记，从中得知原来这里的下水道已成为‘伞’的地下工厂，威廉控制着这里的一切，并利用艾恩斯阻止警察的调查。克莱尔利用阀门手柄转动I处的开关，使风扇停转，于是她们得以钻过通风道，从梯子下到二层水道。

二人在(59)门前将鹰狼两枚硬币放入旁边控制盒上的凹槽，这样就可以关闭进水管，进入(59)门。刚建成的人工隧道不时还有土块落下，而在(60)门外的索道列车场，克莱尔先开启列车南侧的电源再从北边进入车厢，便与莎瑞一同到达已经空无一人的工厂地下一层。

克莱尔下车后先向西，从地上拾起武器箱钥匙，并用打火机点燃信炮给里昂发出了信号。随后进入(62)门，在狭窄的通道内杀死几只丧尸，又在东北角的尸体旁发现电击枪。她打开(63)门走到最北端，从梯子爬上工厂一层。

走出(64)门就能见到东边月光下的重型机车，而南侧的墙壁上就贴着一层地图，克莱尔先从(65)门进入车厢，在驾驶



杀人犬，视觉、听觉全部推化，依靠嗅觉行动的疯狂生物。

室找到一把控制板钥匙，把它插入车外的控制台，并按动电钮，便与莎瑞一起乘车进入地下深处。然而中途莎瑞感到不舒服，这让克莱尔产生一种可怕的想法——病毒可能已经感染了莎瑞。但愿这不是真的。这时，那只以前见过的怪兽也出现，为了保护莎瑞，克莱尔按下门旁的开关走了出去，在有限的空间内与怪兽周旋，并成功地击倒了它。不久，机车停在了实验室地下4层。

车一停稳，克莱尔就把莎瑞抱进了(66)门内的值班室，要她先在这儿休息。走出值班室，克莱尔穿过(67)门来到中心的能源炉前，发现这里没有了保险管。而在(70)门内又见到一株变异植物从通风口伸进屋里，沙发上的纸条介绍了获得培养实验室临时进入权的登录方法，电脑桌上的实验室安全手册提到有一辆为应付紧急情况而设的高速列车。克莱尔操纵电脑从通风口下放出了一些汽油，接着她用打火机将其点燃，成功地烧死了植物。通风道的对面是一间爬满了植物藤条的员工宿舍，克莱尔从中又得到些弹药，并打开了(76)门的锁。

(71)门里充满了白雾，但克莱尔还是在东北角找到了保险管壳，把它放入旁边的机器就制成了主保险管，插入J点的基座后，整个实验室的电力供应恢复了。

按下(72)门边的电钮，门自动打开了，克莱尔消灭了几株能够行走的变异植物，而在(73)门里，一株硕大无比的植物几乎充满了整个空间，但却无法将其根除，于是她从梯子下到了第五层。

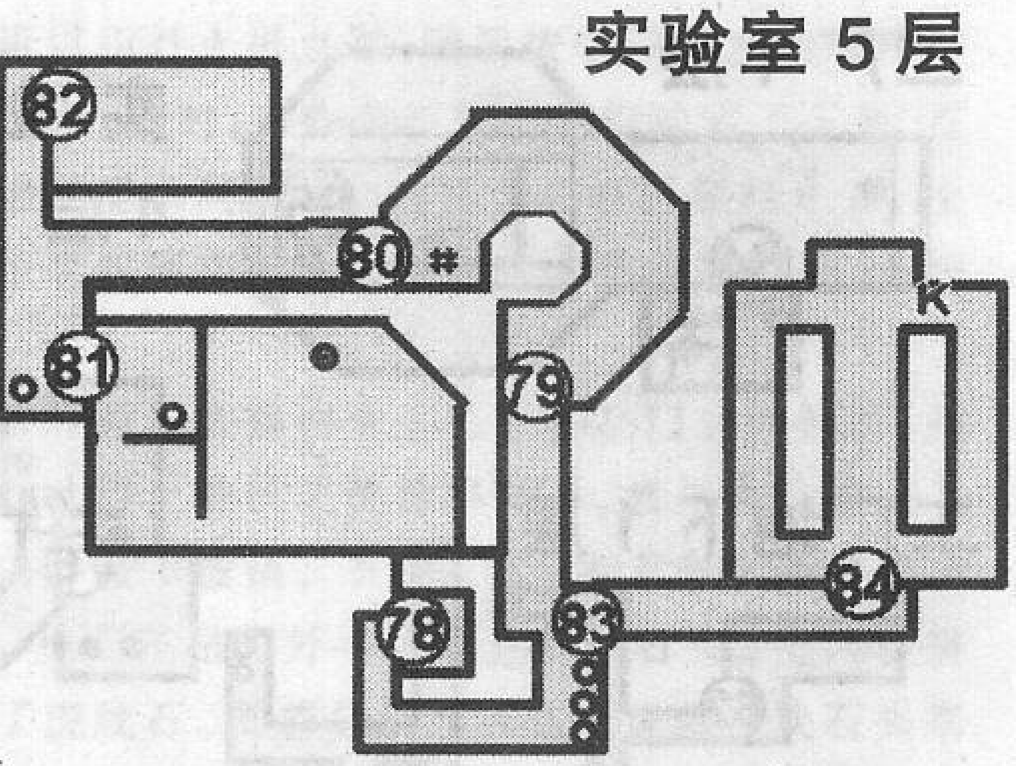
走出(78)门之后竟有一群"舐食者"向克莱尔袭来，但一个个还是被打翻在地。(79)门里像是主控室，就在西北方的监视器前放着克莱尔寻觅已久的地图。进入(81)门后，克莱尔用武器箱钥匙打开了墙边的柜子，得到几发榴弹。接着她干掉了里屋的丧尸，从东边小桌上取得实验室钥匙卡。出门时正撞见艾尼特，她想用已制成的疫苗将丈夫变回人类。然而当她找到他时，威廉已失去人性，艾尼特死在他那异化的手指下。克莱尔从临终的艾尼特手中接过疫苗合成方法，决定去为莎瑞配制一支。

(82)门几乎被某种生物的卵封死了，当克莱尔用实验室钥匙卡打开它时才知道原来那都是由这里的巨蛾产下的。克莱尔先发制人，干掉了巨蛾，又按纸条所写的方法将GUEST作为使用者的名字，与自己的指纹一起输入了电脑，从而获得了有效期为24小时的临时使用权。在主控室的监视器里，克莱尔见到了里昂，于是通知他去寻找那辆应急列车，并去值班室接走莎瑞，带她先上车。



食肉植物，可以放毒袭击猎物，触角粗大而有力，再生力强。

实验室5层



回到4层后，克莱尔按动门边的电钮打开(75)门，在识别器上留下自己的指纹，但这里需要至少两个同时拥有使用权的人输入指纹才能打开(77)门，只好把这件事留给里昂了。克莱尔用钥匙卡打开了(74)门进入一间血迹斑斑的手术室，并在门旁的担架上取到疫苗管，随后她打开了东墙上的电源开关，又把疫苗管放入旁边的VAM合成器，接着按下手术台边的开关，几秒钟后就能取得疫苗基了，最后，克莱尔又把手术台上的MO碟放进了口袋。

爬下5层，重返(81)门内的实验室，克莱尔将疫苗基投入了东南角的制造机并按下按钮，终于配成了疫苗。她小心地带着疫苗走向(83)门，对门口的电脑使用MO碟解开门锁后，又跑进(84)门，按下K处的电梯，准备乘应急列车离开。不料"威廉"从天而降，立即向克莱尔发动了攻击，而且中途又发生了更剧烈的变异。幸好他还是肉身，恶战之后，克莱尔虽受了伤，但最终倒下的是怪兽。

里昂早已把莎瑞带上列车，靠着那一支疫苗，莎瑞已摆脱了G病毒的困扰。飞驰的列车载着三人渐渐远离这座地狱般的小镇——浣熊镇。只有一件事克莱尔还要去完成——找到她的哥哥。

到这里游戏并没有完，最后还会生成一个以里昂为主角的最初进度。用这个进度并非重新开始游戏，因为在剧情的设定上它是与克莱尔的冒险平行发展的，相互关联且结局不同。比如某些被克莱尔拿走的东西就不会再留给里昂；若克莱尔烧掉了实验室地下4层那株从通风道里长出的植物，则里昂就不必动手了；而要是克莱尔已在识别器上输入了指纹，那么里昂只要也取得使用权并输入自己的指纹就能打开(77)门了。

游戏中还有几点要注意：第一，当与莎瑞一同行走时不可跑得太快，如果拉开距离太大，她就会蹲在原地不走，而有些门没有她在场是不能打开的。第二，游戏中的武器弹药数量是会根据玩家完成事件的不同方式来配给的，例如杀死鳄鱼，则地图上标出的在索道列车场的弹药就不会出现。第三，将操纵模式设成C型就能在拔枪时进行自动瞄准，但却不能自动进行仰射或俯射，只有在射击画面外的敌人和转身射击时比较有效。

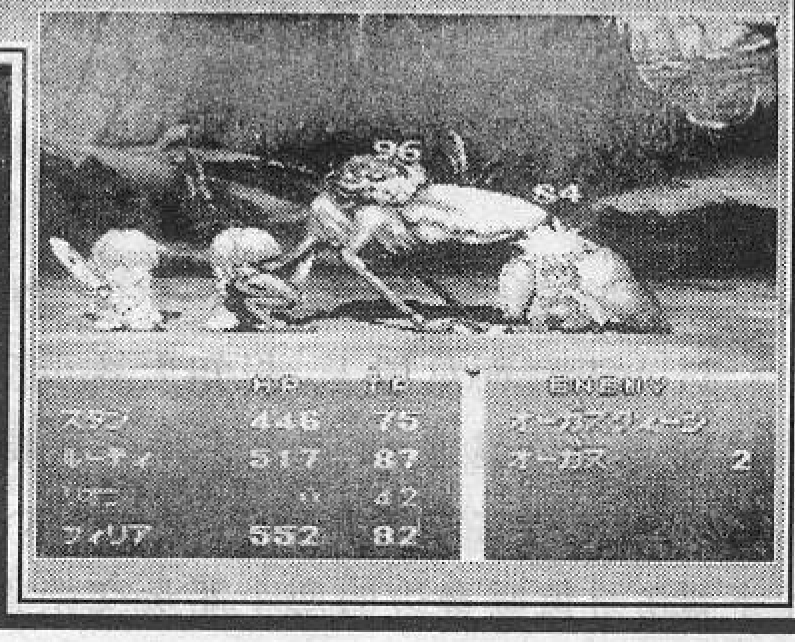
文\图：刘鹏、郭俊文　　责编：PERFECT

宿命传说

精雕细琢 强劲登场

可以说与预想的结果大体一致，《宿命传说》的发卖是比较成功的。这再次说明了游戏趣味性才是最最命脉的东西。但仅此并不能说明南梦宫近期的业绩就算十分出色，缺乏创新正是其应当观注的重要问题，必竟人气度和革新是不能混淆的。

PS 厂商：NAMCO　类型：RPG
发售日：97 年 12 月 23 日



良好的耐玩性与前作的人气度致使今作的发卖必然成功！

●飞行龙内

主角被罚擦洗上层甲板，这时一群魔族士兵侵入了密航中的飞行龙，并大开杀戒。因为此时主角身上没有武器，所以无法作战。回到飞龙艇主舱，搬开一堆倒塌的箱子，进入下层的仓库，从中找到神剑戴姆罗斯（デイムロス），装备后就可以作战了。主角来到救生艇处，在脱离船体后却被飞刀击中了，救生艇冒着浓烟坠向地面。

●伍德洛小屋（ウツドロウの小屋）

救生艇坠落在了湖中，奄奄一息的主角爬上岸后便晕了过去。醒来后发现自已躺在床上，原来是被伍德洛（ウツドロウ）救回了家中。两人一起来到大厅见到阿尔巴（アルバ），阿尔巴正在为找不到切尔希（チエルシー）着急，他要求伍德洛和主角一起去后面的森林（裏手の森）找回切尔希。于是两人动身，向上进入树林，在树林最上端找到切尔希后返回到小屋，于大厅中阿尔巴说出了切尔希的身世，并告之主角若继续前进就要通过国境街杰诺斯（国境街ジエノス），伍德洛有事也要前往那里，于是两人一起出发了。

●国境街杰诺斯（国境街ジエノス）

进入街中，伍德洛因有事会先离开。来到宿屋，在二层与一位老者交谈得知需要得到通行证才可出街。之后，前往街的南出口附近，与路人交谈获取情报。进入南出口右上方的诘女所，与士兵交谈后返到宿屋与老者交谈就可得到通行证。从宿屋出来将遇到女剑士玛丽（マリー），她恳求主角帮忙救出困在山中神殿（山中の神殿）中的朋友，主角答应后前往森林按玛丽的指示寻找神殿。

●山中神殿（山中の神殿）

通过洞窟，主角一行人进入神殿。原来玛丽的朋友鲁蒂（ルーテイ）被困在了水晶机关中，按动两个按钮后将其救出。这时冲进来几个神圣嘉尔多国（セインガルド国）的士兵，没说两句就打了起来，鲁蒂也将加入队伍共同作战。出了神殿回到国境街杰诺斯。

●国境街杰诺斯（国境街ジエノス）

在酒馆中交谈得知鲁蒂与玛丽的身世，原来鲁蒂手中也有一把会说话的神剑叫阿特怀特（アトワイト）。第二天一早，主角一行人前往哈曼兹村（ハーメンツの村）找沃尔特（ウオルト）取回报酬。至此，从街中出来后就可在版图状态中行走了。

●哈曼兹村（ハーメンツの村）

进入村中最大的房子，在二层见到了沃尔特，他很不情愿的支付了委托费用，并把众人安排在宿屋中休息。次日清晨一群嘉尔多国士兵要以盗取国宝的罪名逮捕玛丽和鲁蒂。经过战斗击败所有士兵后，持有第三把神剑查尔提尔（シャルテイエ）的人出现了，他名叫里昂（リオン），并轻易击败了众人，结果主角一行被关进了王宫的监狱。

●神圣嘉尔多王宫（セインガルド王宫）

众人被带进了大殿面见嘉尔多王，他要众人将功赎罪，调查失去联系的嘉尔多神殿。为了防止主角逃走，在主角身上安装了电击器，里昂带着控制器加入队伍，以后主角要做错事就会被电击。

离开王宫前往达利尔谢德（ダリルシエイドの街）东北角的海格别墅（ヒエーゴの屋敷），与海格交谈后取回两把神剑，并得到“世界地图”。整理装备后离开王宫前往大陆最北端的迷路神殿（ストレイライズ神殿）。

●迷路神殿（ストレイライズ神殿）

经过密林来到神殿外，与修女们交谈得知祭司已被封印在了知识的塔（知识的塔）中。进入神殿正当众人准备继续时，被个不知名的骷髅用五颗结界石封了，因此要在神殿中打败结界石的守护者并击碎结界石才能解除骷髅的封印。封印解除后，进入知识的塔见到了祭司艾尔茨（アイルツ），从他口中得知神殿中保存着神器——神之眼（神の眼）”。而这里的大司教已经反乱将众人关在了知识的塔中。主角一行人随着祭司艾尔茨来到了神殿的圣堂中，祭司艾尔茨打开祭坛后的密门，在密室当中有三白三黑六个开关，只要踩下相同颜色的开关上方同色的门就会打开。进入后见到了被石化的菲莉亚（フイリア），鲁蒂用魔法使她恢复了正常，原来菲莉亚正是大司教的学生，大司教拿

走神之眼后将她石化在了这里。此时三把神剑说出了神之眼的秘密……神之眼有着毁灭世界的巨大威力。神剑要求众人一定要找回神之眼,不能让大教司的阴谋得逞。

菲莉亚告诉众人神之眼原本放在一个六米高的石像上后就加入了队伍。主角查清事情真相重返神圣嘉尔多向国王报告。

●神圣嘉尔多(セインガルド)

进入王宫面见国王,报知大教司反乱并抢走神之眼的事。国王十分震惊,并要求主角一定要夺回神之眼。

众人从街右端的路口进入达利尔谢德港(ダリルシェイド港)与鱼贩身边的两个船员交谈得知最近有一个巨大石像被运往了卡尔瓦雷斯大陆(カルバレイス大陆)。主角认为这很可能就是神之眼,于是与船长交谈恳求前往卡尔瓦雷斯大陆,但船长因在海上多次遭到海怪的袭击所以不敢出海。

众人只得找海格寻求帮助,海格提意让国王下令逼迫船长出海。于是众人前往王宫面见国王,他很痛快地答应了众人的要求,并下令船长准备出海。回到船上与船长交谈后大船终于向卡尔瓦雷斯大陆驶去。

●海底都市

马上就要到达卡尔瓦雷斯大陆了,大家正在船舱中说着传说中的海怪,突然从门外跑进一个水手,他叫大家快上甲板,海怪出现了,众人急忙来到船头。原来传说中的海怪是一头巨大的海龙,奇怪的是海龙并没有攻击大船,只是停在了船边,菲莉亚感到一定是有什么东西在召唤它。于是她大胆的冲上了海龙,众人无奈地跟了上去。原来这是头机械海龙,众人进入其内部,同时海龙也渐渐沉入海底停在了一座海底都市旁。

进入海底都市,道路上有很多碎石挡住了去路,要用○键配合十字键推或拉动碎石才能通过。继续前进,在海底都市的中枢见到了第四把神剑克雷曼特(クレメンテ)。神剑认定菲莉亚就是它选定的主人,菲莉亚在一番犹豫后终于拿起了神剑。于是众人乘海龙回到大船上继续向达卡尔瓦雷斯大陆前进。

●海港城镇晨克(港町チエンク)

终于到达了赤热的卡尔瓦雷斯大陆。进入港内,在里昂的指点下众人来到布尔希克基金办公室(バルシク基金・オフイス)见到了布尔希克。他说最近有海盗经常袭击商船队,严重影响了卡尔瓦雷斯大陆的对外贸易,当他听说神之眼之事后十分惊奇,并指点主角向一个名叫杰克(ジェイク)的水手了解情况。只要按宿屋→武器店→海港的顺序与人交谈,就可在海港的上方找到杰克。从他口中得知有一个巨大的石像运到了这里,但现在已被转移到了北方的首都卡尔维奥拉(カルビオラ)中的卡尔维奥拉神殿中,众人急忙前往首都卡尔维奥拉。

●首都卡尔维奥拉(首都カルビオラ)

来到首都,众人进入神殿与守门的祭司交谈,他们并不承认大教司和神之眼来到这里。众人疑窦顿生,决定要夜入神殿查个究竟,而菲莉亚因也是祭司则住进了神殿并约好夜晚接应主角。任务确定后众人回到宿屋休息。

夜深,主角由神殿左侧小门潜入,遇到前来接应的菲莉亚,在她的指点下,众人在地下室救出了神殿的祭司,并得知大教司带了三十多个帮手占领了这里。众人冲进大圣堂,按动祭坛前的开关进入密室,但仍旧没有找到大教司和神之眼。正在这时灯亮了,众人被大教司的手下包围了,他们告之主角,大教司带着神之眼已离开了这里,而且那些袭击商船的海盗也是他的手下。经过激战终于战胜了大教司的手下。经过商议,众人决定前往费茨卡尔多大陆(フイツガルド大陆)剿灭那群海盗,并查找大教司的下落。在宿屋休息一夜后返回达利尔谢德港,从那里乘船向费茨卡尔多大陆进发。

●费茨卡尔多大陆(フイツガルド大陆)

这次航行一帆风顺,很快到达了费茨卡尔多大陆。下船后里昂要大家前往村中寻找伊莱努(イレーヌ)请他帮助寻找海盗。众人从码头进入新施塔特(ノイシユタット)找到了伊莱努,他决定借给众人一条私人的船用来追寻海盗的下落。众人在整理装备后前往码头,在那里与伊莱努交谈后乘船向海中驶去。不出所料,海盗很快出现了。冲上海盗船与他们进行战斗,在每条船的底舱中都会有一名头目,只要将其打败就可以占领那条船而进入下一艘船。在占领三艘海盗船后,敌人的旗舰出现了,大家一鼓作气冲进尾舱见到了海盗头子,而菲莉亚认出他就是自已的同僚——祭司巴迪斯塔(バテイスタ)。当问起大教司和"神之眼"的下落时,巴迪斯塔回答只要战胜他才会告诉众人。巴迪斯塔是个劲敌,其攻击力和生命值都非常高。经过一场艰苦的战斗才将他击败。而他并没有按照约定说出大教司和神之眼的下落。没办法众人只好押送他返回了海港。大家休息了一天,里昂对巴迪斯塔的拷问还是没有结果,所以故意放走了他,让他为众人带路来寻找大教司的老巢。

第二天清早从仆人口中得知伊莱努得到巴迪斯塔的消息,并去了码头。众人急忙奔向码头,在码头见到了伊莱努,她已得知巴迪斯塔偷船前往了水上维尔公国(アクアヴェイル公国)中的希典地区(シデン领)。主角立刻上船前往水上维尔公国。

●水上维尔公国(アクアヴェイル公国)

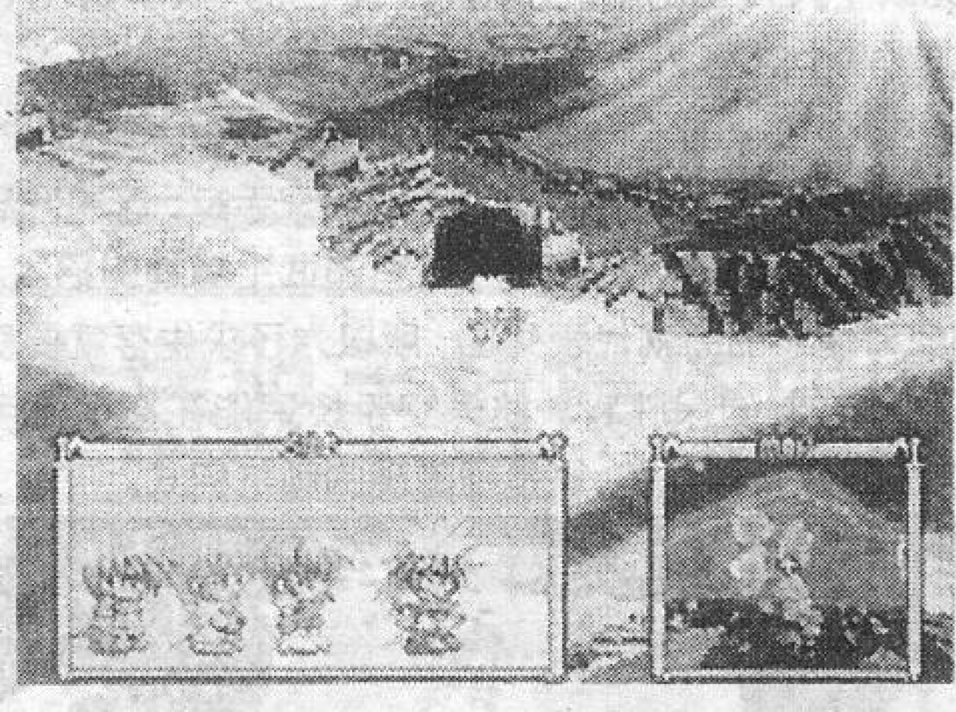
经过航行,船停在了希典地区附近的海面上,因为水上维尔公国是敌对国所以不能进港,众人只好游上了岸。与南出口的老人交谈,得知前往摩流地区(モリユウ领)必须要坐船,而现在却没有船可乘。在码头上与另一老人谈话得知在落潮时,岛的南端就会出现一个洞口,通过洞穴就可到达那里。众人来到岛的南端果然见到了洞口。

●摩流地区(モリユウ领)

从洞穴来到这里,刚到街上就因打抱不平而被士兵追捕,好在被一个位不知名的人所救。经过交谈得知他叫强

尼(ジョニー),是个吟游诗人。他不但说出了众人此行的目的,还说出了巴迪斯塔藏身在北上角的城堡中,而且他的朋友被捉进了城堡,因此他愿意与众人一起潜入城堡。

城堡的正门守备森严,所以众人只得乘小船潜入。从城堡的窗户爬了进去。城堡内是个大迷宫,不但分陆路和水路,而且陆路又有多处断开,要将水闸关掉后,在水道上把木墩连接在断路上才可通过。



这样在版图上行走的画面使我想起了当初在超任上的许多ARPG,真是不知何时能出现像《圣剑3》、《天地创造》那样的好作品在次世代的游戏阵营中。

在城堡某处有架钢琴,强尼要为大家奏上一曲,乐声响起前方的门打开了,于是在留下一位陪伴他后众人进入大门,这里有从左向右8个开关,只要按1、8、2、7、3、6、4、5的顺序按动开关就可以打开上方大门,并得到重要道具“水门开关”,出门后与其他人会合。在迷宫北端用“水门开关”关闭总闸后,众人冲上了城堡顶端并见到了巴迪斯塔,战胜他后,他会交出“牢房的钥匙(牢屋の键)”。但当问到大教司和神之眼的下落时,他还是不说并自杀身亡了。

强尼使用牢房的钥匙救出了他的朋友,原来这个朋友就是摩流领主的儿子法依特(フエイト),从他口中得知泰拜鲁斯大王(ティベリウス大王)与格莱巴姆(グレバム)秘密约定要侵略主角的家乡神圣嘉尔多。众人急忙前往首都托凯城(トウケイ城)。

●首都托凯城(首都トウケイ)

在航行中干掉了章鱼克拉肯(クラークン)来到首都托凯城。进入城堡中,首先需做到以下几点:(1)关闭两个水闸;(2)在二层某处要将一个花盆推下一层,在一层使用花盆压住开关才可进入上方的门;(3)要按十二生肖的顺序进入十二扇门。最终见到泰拜鲁斯大王,击败他后,大司教带着神之眼乘飞行龙逃走了。众人正要追赶时,强尼却因厌倦了战斗而离开了队伍。回港与法依特交谈,前往梵达利亚(フアンダリア)。在航行中遇到了梵达利亚王国舰队,画面被切换成了打蜜蜂的游戏(○为发射,△为保险)。在击败其舰队后来到梵达利亚。

●梵达利亚(フアンダリア)

众人终于回到了寒冷的梵达利亚,进入海港城镇雪弗里亚(港町スノーフリア),得知雪弗里亚已被占领。出村向左走,进入树林后见到伍德洛被一群士兵围攻,救出他将其送回宿屋休息。伍德洛醒后说海德堡(ハイデルベルグ)已被大司教的军队占领,只有他一人逃了出来。神之眼也在那里,若到达那里有两条路,西面的路上驻扎了大教司的军队,所以不能通过,只有从北面的洞窟绕道前往。

从洞窟来到大冰河(冰の大河),因为天气异常寒冷,所以每人身上都要装备一件毛皮大衣。众人在路上被一块巨大的冰块挡住了去路。伍德洛交给了主角雷神的戒指(ソーサフリーング),装备后按□键就可从中打出高热量的光束将冰块熔化。

来到海德堡街,在王宫门口遇见了达莉丝(ダリス)。不知什么原因玛丽暴露了众人的身份,为要救她,主角和鲁蒂也被关进了监狱。不久达莉丝把玛丽带走了,紧接着里昂带着众人救出了主角和鲁蒂。经过商议大家决定再去救出玛丽。在监狱二层的门口听到了玛丽与达莉丝的对话,原来玛丽已恢复了记忆,并认出达莉丝是自己的丈夫。达莉丝也慢慢回忆起自己的身世。这时哨兵发现了主角一行人,达莉丝推开了玛丽向众人冲了过来。大家只好应战,并将其击败。在达莉丝临死完全恢复了记忆,这时士兵又冲了上来,众人抱起达莉丝的尸体从楼顶跳到屋后,躲进了上方的洞窟中,注意桌上的剑不要忘了拿。在这里见到了一个名叫德尔赞(ダーゼン)的士兵,他把众人带到了安全的地方,并告诉众人通过洞窟的迷宫可以进入王宫。

第二天众人决定潜入王宫,而玛丽因为悲痛而离开了队伍。在迷宫中要打败一个冰人,并利用手中的戒指熔化冰门继续前进。但不要急于进入王宫,在洞窟某处的一个石碑前答对两个问题就能学会奥义“魔王炎击波”,答案为③和④。

●海德堡王宫(ハイデルベルグ王宫)

在这里要注意以下几点:(1)用戒指点燃所有的火把;(2)吊车的开关在上方,需要留一位队员进行控制。

最终在王宫顶层遇到大教司,击败他后,他仍启图利用神之眼来增加自己的力量,但因力量过大自我毁灭了……大教司死后,神之眼因失去控制马上就要爆炸了,关键时刻众人使用神剑的力量将它封印起来。

在里昂的带领下,众人乘着飞行龙回到了神圣嘉尔多国,大家将神之眼之交还给了国王,国王答应将把神之眼永远封存在地下,并要主人公交出神剑戴姆罗斯,之后众人在相互道别后各自回到了的家乡。主角也返回了家乡克莱斯塔(クレスタ)。

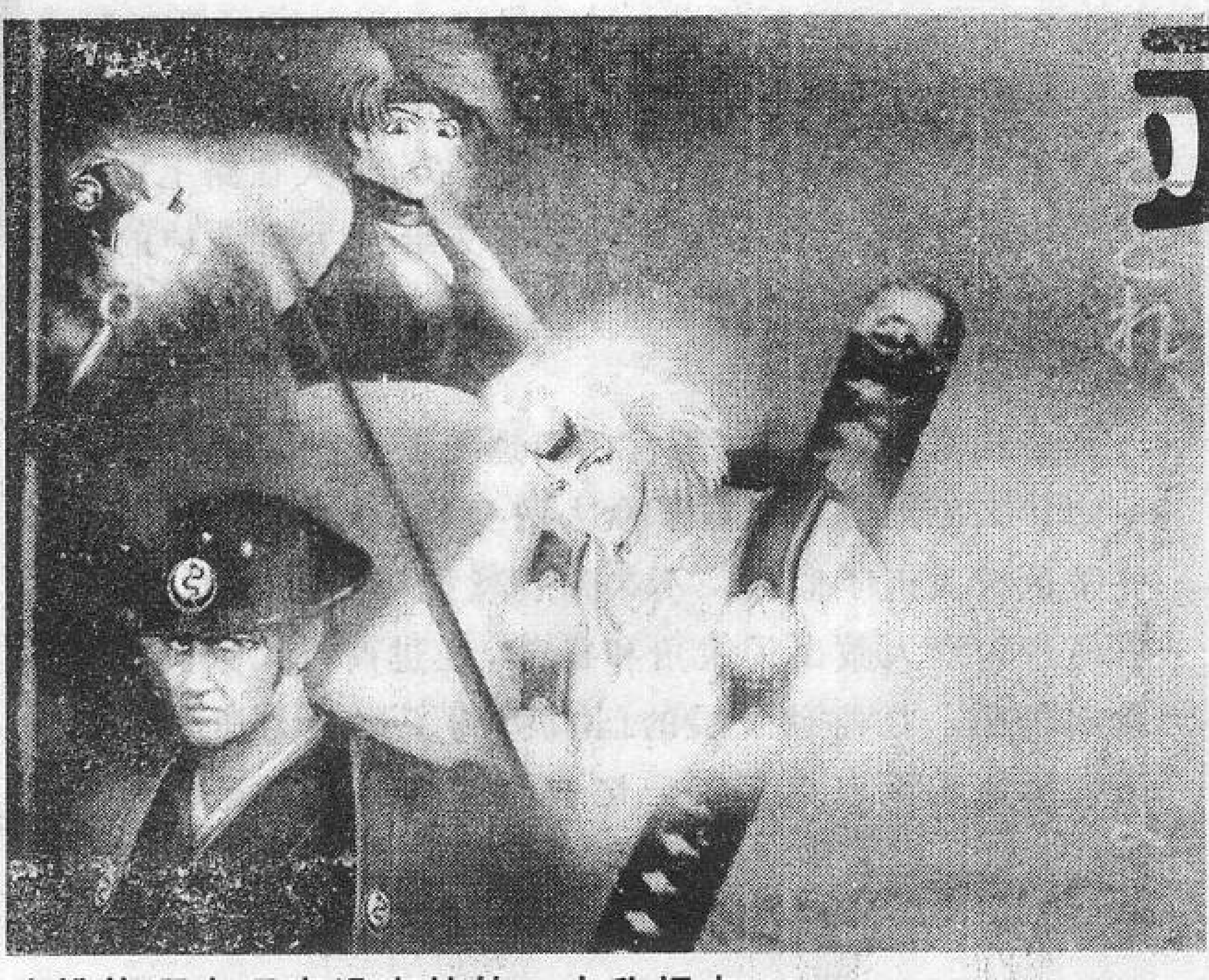
●克莱斯塔(クレスタ)

回到这里,主角受到了村民的热烈欢迎,生活恢复到了以前的样子,但主角觉得十分无聊。

某天早起吃完早餐后,姐姐莉莉丝(リリス)要主角去市场买鱼回来做午饭。在市场与鱼饭交谈,得知他这里已经没有鲜鱼了,要想得到鲜鱼就要去村中的小水潭边自己捉。在水潭边果然捉到了新鲜的小鱼。赶快回家交给姐姐,但她认为鱼不合适,让主角将它放回水潭……

次日清晨,主角在半梦半醒中再次听到了神剑戴姆罗斯的声音,又一次新的冒险在等待着主角。

文:金星、史磊　　责编:PERFECT



武士之刃 2

PS 厂商:SQUARE 类型:FTG 发售日:98年3月12日

三月份是继97年12月后又一个软件发卖的高潮期。除12日的《死或生》、15日的《寄生前夜》、26日的《铁拳3》等作品外还有这款《武士之刃2》。

为了增强生存的危机感以及不择手段的格斗气氛，今作较一代在系统方面革新不少。比如新增的空手技，这招好像是使出腿技直逼敌人，令对手措手不及，有违武士精神的招术。但是以刀剑战斗输了的话就代表死亡，所以为了求生存就要使用各种各样的招式以确保胜利。此外空手技只能在接近对手后发动，所以危险度可想而知，算是硬碰硬的顽抗招式。

为挑战顶尖玩家设定的第一人称视点

以主观视点享受临场感十足的格斗形式称为第一人称视点。在前作中，只有通过通信对战模式才可使用第一人称视角，在今作中几乎所有模式都可使用。第一人称视点由于是玩家控制角色的双眼所面对的方向，因此可令攻防的魄力及紧张感骤增，尤其是当角色绕到敌方背后时偷袭感极强。不过，玩家可能会不太适应这种时间差。







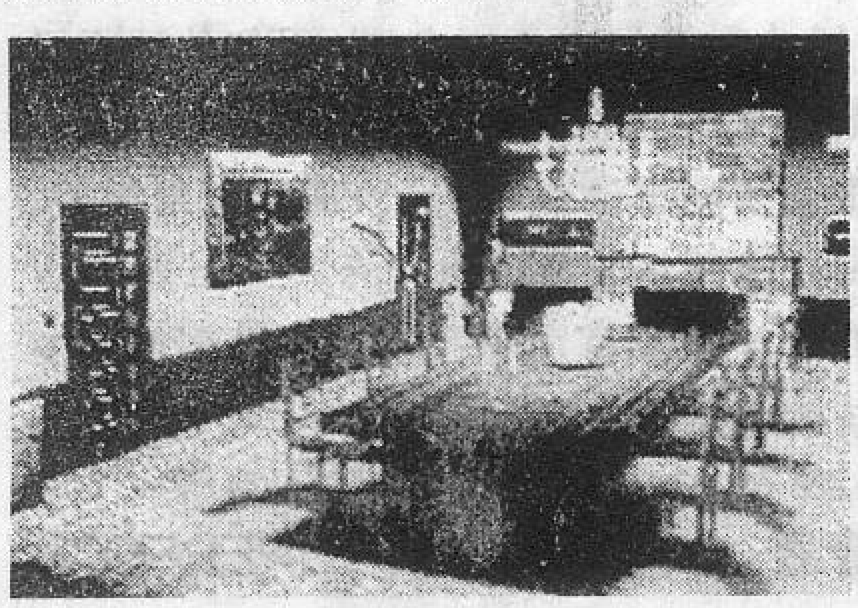
▲今作仍然延续《钟楼2》的鼠标指令系统。在一般状况，只要将鼠标指向某事物，就会进行调查和移动。但当遇到陷阱时鼠标就会自动闪光，此刻按○键便可逃离险境，转危为安。当然，在游戏中也会遇到敌人，不过这时就要看翔的力量了。

钟楼——幽灵之首

PS 厂商:HUMAN 类型:AVG 发售日:98年3月12日

《幽灵之首》是以一部远离城镇的别墅为舞台而展开的冒险。一名叫御堂岛优的17岁女高中生在拜访父亲朋友鹰野初时，被卷入鹰野别墅所发生的惨剧中。可就连这位看似平凡的女学生御堂岛优自身也隐藏着不可告人的秘密……

御堂岛优其实是一位具有双重人格的少女。女主人公优另一人格的名字叫翔，这是个与懦弱的优性格完全相反的残暴男子！若优身上带有护身符的话，翔就不会出现。在游戏中，要擅于利用优和翔的不同性格展开冒险。当呈现翔的性格时，女主角的身体会被一股青色的气体所包围，而且鼠标的样子也变成了闪电图案！







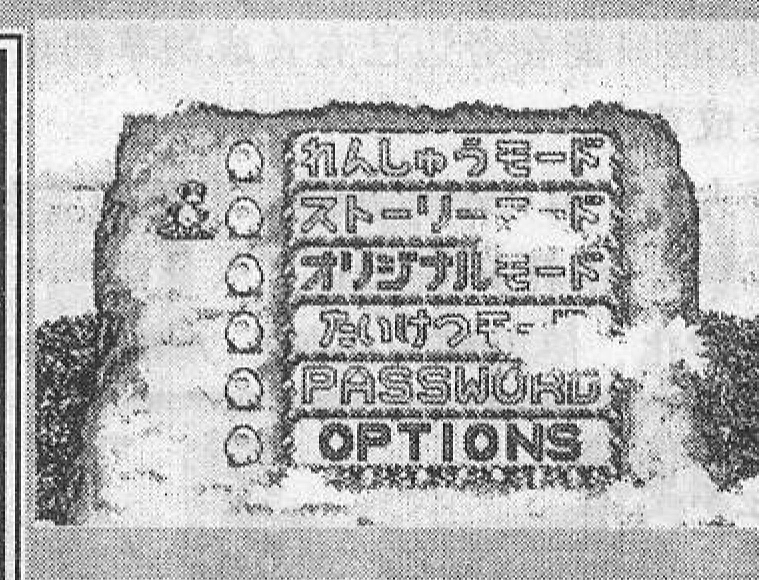
责编:PERFECT

恐龙兄弟 2

弱肉强食 模拟生态

可以这么说，MD 与昔日的 FC 一样，在大陆是具有统治性地位的硬件主机。就算在次世代大放异彩的今天，MD 仍旧凭借低廉的价格和一批耐久性十足的软件屹立不倒。因此本刊将继续保留“世嘉世家”栏目，但因新作数量有限故不能每期出现，请读者留意。

MD 厂商:CRI 类型:SLG 发售日：不明 容量:16M



基本摆脱手柄操作即时战略的不便，双人对抗趣味更增

游戏模式设定：

れんしゅうモード：练习模式，通过实践来了解各种恐龙的特性以及战略方针。

ストーリーモード:剧情模式,与一般战略游戏相似。

オリジナルモード：战役模式，与 CPU 进行单挑并拥有完整的指令系统,目标只有一个——消灭外星生物。

たいけつモード：双人对战模式，1P 为恐龙军团，2P 是外星怪兽，双方轮流占据屏幕进行操作。屏幕外一方只能进行蛋创造、观察窗口移动和寻找已定义的观测目标三种操作,但时间同样是流逝的。另外,此模式下是不能观看兵团统计情报的。

PASSWORD:密码输入,不同模式有不同密码。

OPTIONS:手柄键位设置。

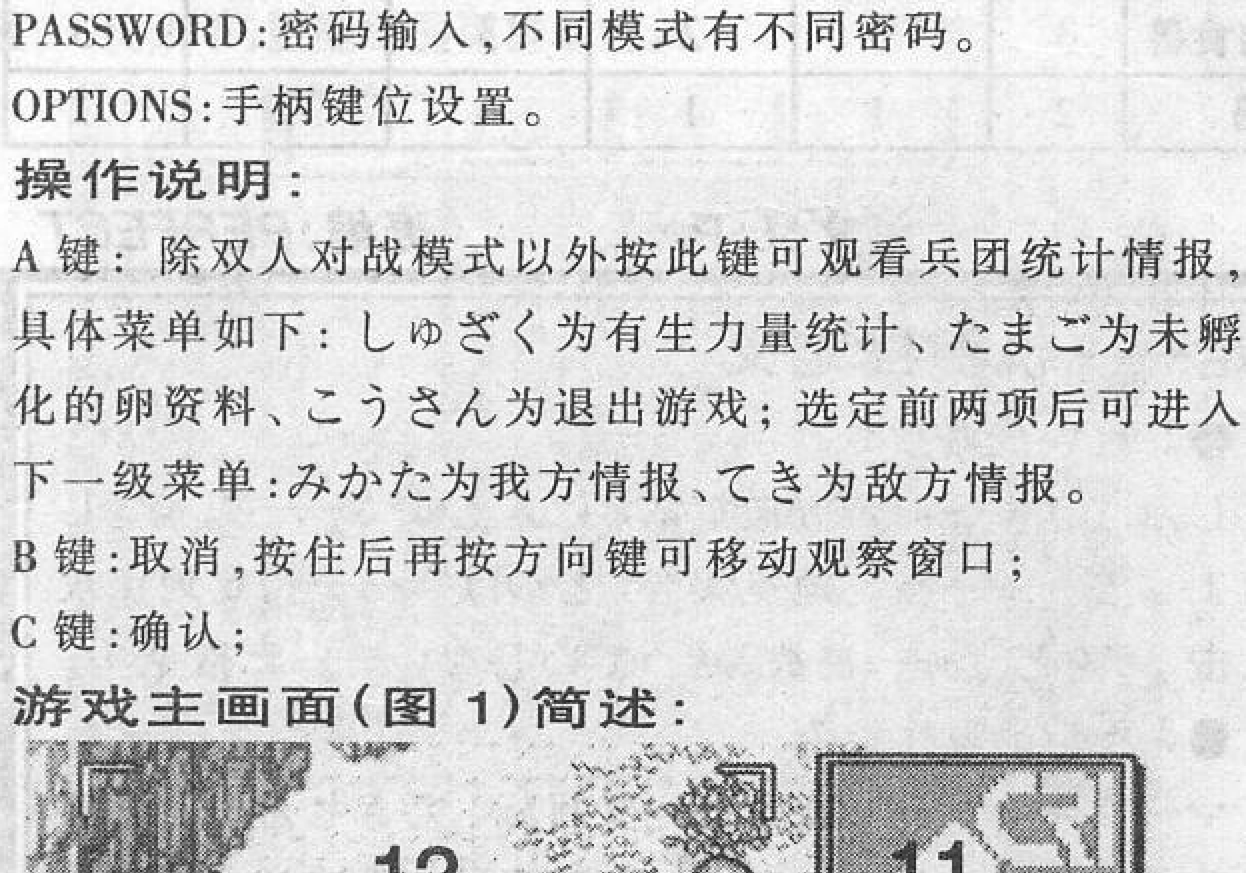
操作说明：

A 键：除双人对战模式以外按此键可观看兵团统计情报，具体菜单如下：しゅざく为有生力量统计、たまご为未孵化的卵资料、こうさん为退出游戏；选定前两项后可进入下一级菜单:みかた为我方情报、てき为敌方情报。

B 键:取消,按住后再按方向键可移动观察窗口；

C 键:确认；

游戏主画面(图 1)简述：



▲图 1,右下角的方格部分为原图标的放大处理。

1. 蛋改造。将选定的蛋改造成指定种类的蛋或使之强化。强化后的蛋孵化出的恐龙其各项数值都比同类型未强化的恐龙高。

●类型转化所需 P 值：繁殖性草食兽——309、防御型草食兽——309、迎击型肉食兽——1236、攻击型肉食兽——1442、飞行肉食兽——1236、食卵兽——927。

●种类强化所需 P 值：繁殖性草食兽——1133、防御型草食兽——1339、迎击型肉食兽——1854、攻击型肉食兽——2575、飞行肉食兽——2060、食卵兽——1854。

注：类型转化在战役及对战模式中并不实用，但在剧情模式中由于特殊条件的存在(比如不能进行蛋创造)，又使它成为致胜的关键。而强化后的肉食兽比较适合小规模战斗,因为它的持续作战能力不强。

2. 战略指令。具体菜单如下：

①指定地点集合，可以控制一下己方恐龙的活动范围，避免草食兽因误入敌人势力范围而白白送死。

②军团移动方向选择。除了八个方向以外还有全方向扩散,其作用与指定地点集合相反。

③繁殖。草食兽将以繁殖为主,而肉食兽则处于巡逻状态。这是初期最常用的指令,可以很快积累 P 值壮大队伍。

④混战。所有恐龙进入战斗状态,主动寻找敌人进攻,但同时会一直消耗 P 值,因此最好用于决战阶段。

⑤指定目标攻击。也会持续消耗 P 值,但可以快速消灭一些关键敌人。

3. 单独控制。可以选定我方一员对其移动及行动进行操纵,不过消耗 P 值速度较快,不可多用。

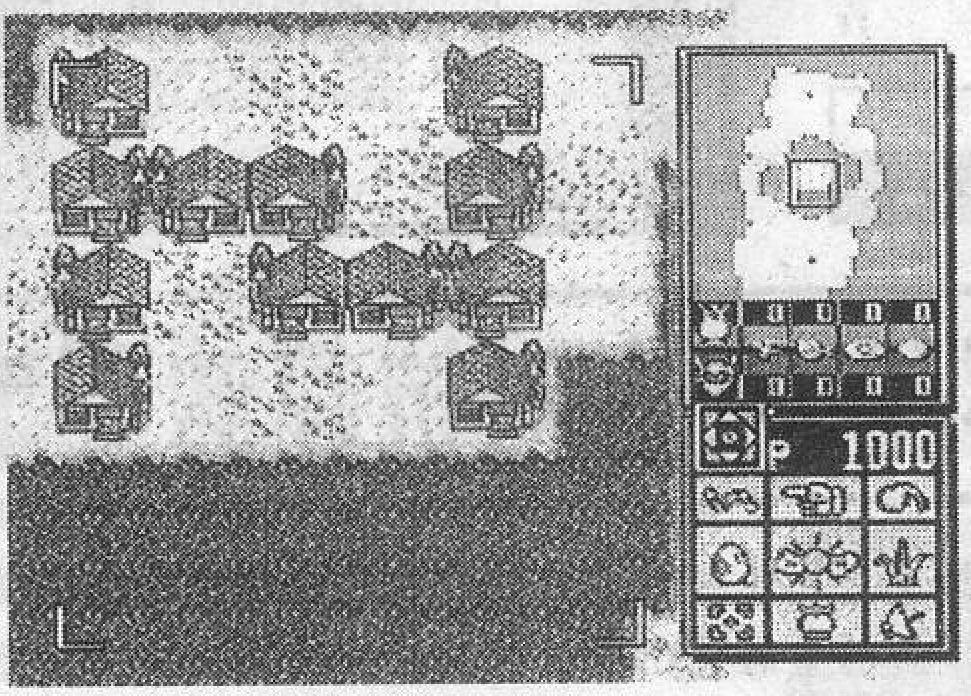
4. 蛋创造。 由我方产蛋器自行制造恐龙蛋,不同类型的蛋所需 P 值不同：繁殖性草食兽——309、防御型草食兽——412、迎击型肉食兽——773、攻击型肉食兽——1236、飞行肉食兽——927、食卵兽——1030。另外,使用此指令时首先要求产卵器四周八个格内留有空地,其次这里不能是戈壁地质。

5. 天气控制。利用天气对生态环境进行宏观调控是促进自身发展的好方法，同时也可以给敌人找麻烦。

①小雨。消耗 P 值 52，这是改良土质，制造草地的主要手段。但只能在旁边已有长成的草的地面上下雨该地面才会变成草地。

②大雨。消耗 P 值 1854。产生草地条件同上。

③雷击。消耗 P 值 721，可以令雷击点附近任何一方的蛋立刻孵化，使屏幕内任何一方草食兽体力下降，而处于雷击点的生物将会被击昏数秒，同时雷击还可以破坏各种障碍物。



▶怎么在侏罗纪、爬行动物统治地球的时期还有民居出现呢？

④曝晒。消耗 P 值 824，强烈的日光可以将沼泽的水份蒸发变为草地；可以大面积摧毁植物；使屏幕内生物体力下降；把积雪融化。

⑤台风。消耗 P 值 1545，在内陆使用可把一些动植物吹走，在海边则会形成海啸，其作用类似大雨。

⑥地震。消耗 P 值 2224，把屏幕内的蛋全部破坏，并使生物体力下降。

⑦陨石雨。消耗 P 值 8396，灾难中的灾难，将屏幕内生物一扫而光，同时形成火海和陨石坑，使土质戈壁化。火会沿着植物蔓延，烧死遇到的一切生物，只有降水才能阻止其蔓延。而蛋和恐龙一但进入陨石坑就会使那里变成花丛。

6. 植物种植。

①植草。消耗 P 值 309，把任意一块土地无条件变成草地。

②植花。消耗 P 值 515，把任意一块地无条件变成花丛。恐龙吃掉后会产生更多的 P 值。

③植荆棘。消耗 P 值 721，这种植物相当于路障，幼苗期会被食草兽吃掉，成长以后可以被肉食兽破坏，不过可以循环生长。

④植树。消耗 P 值 2575，最强壮的植物，只有雷击等自然灾害才能将其摧毁。

7. 观察目标定义。可以指定任意一种动物为观察目标，配合观察指令便能方便的找到此动物。

8.HOME 指令。立即将屏幕移到产卵器处。

9. 观察指令。

①观察已定义目标　②观察己方攻击型肉食兽
③观察己方食卵兽　④观察敌方产卵器
⑤观察敌方攻击型肉食兽　⑥观察敌方草食兽
⑦观察敌方食卵兽

10. 敌我双方各兵种数量显示。从左往右依次为：草食兽、肉食兽、食卵兽、蛋。

11. 完整地图及双方兵力分部。

12. 观察窗。

恐龙军团各类型特性

类型	体力	攻击力	防御力	移动力	产卵率	P 增加
繁殖型草食兽	1	2	2	1	5	5
防御型草食兽	3	3	5	2	3	4
迎击型肉食兽	4	4	4	5	1	1
攻击型肉食兽	5	5	3	2	2	1
飞行肉食兽	3	3	2	3	1	3
卵食兽	2	1	1	4	2	1

文：L P　　　　责编：PERFECT

六键手柄的独有设定——快捷键定义

使用六键手柄的玩家可以对 X、Y、Z 三键进行快捷方式定义，从而简化操作。在游戏中按暂停，再按 MODE 键就会进入设定界面。

●しぜん天气控制指令：

あめ——小雨、ひでり——曝晒、かみなり——雷击、おおあめ——大雨、ぼうふう——台风、じしん——地震、いんせき——陨石雨、せっていしない——无指令

●たまご蛋创造指令：

すてご——繁殖性草食兽、とりけら——防御型草食兽、ある——迎击型肉食兽、ていらの——攻击型肉食兽、ぷてら——飞行肉食兽、ぴーちゃを——食卵兽、せっていしない——无指令

●しょくぶつ植物种植指令：

くさ——植草、おねな——植花、いばら——植荆棘、植树——き、せっていしない——无指令

●しれい战略指令：

しんげき——向全方向扩散、はんしょく——繁殖、しょうごう——指定地点集合、とつげき——指定地点攻击、らんとう——混战、せっていしない——无指令

●キャシテ观察指令：

マークキャラ——观察已定义目标、てきじん——观察敌方产蛋器、ちかいてき——观察敌方草食兽、ぴーちゃを——观察我方卵食兽、ていらの——观察我方攻击型肉食兽、てきらんしょく——观察敌方卵食兽、てきにくしょく——观察敌方攻击型肉食兽、せっていしない——无指令

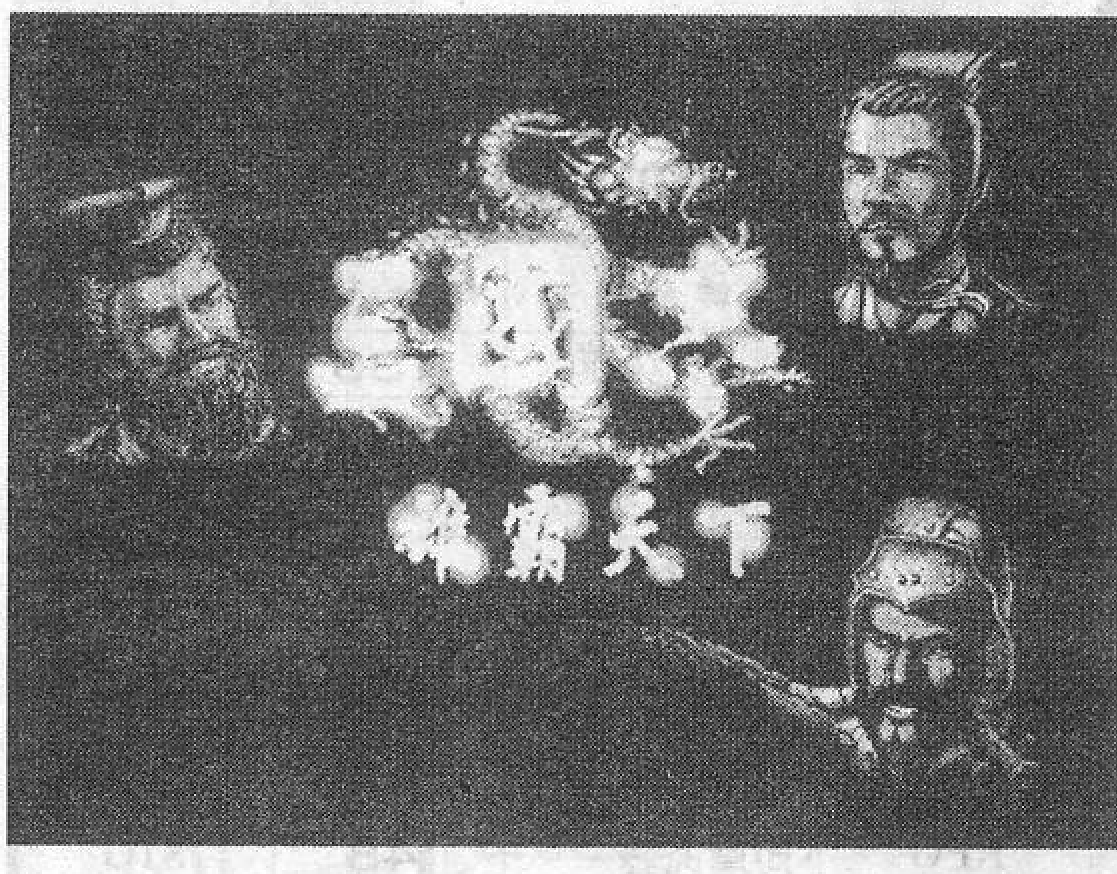
●かいちう——蛋改造指令

●ゆうどう——单独控制指令

●マーキング——观察目标定义

●THE EGG——HOME 指令

国产中文游戏万花筒



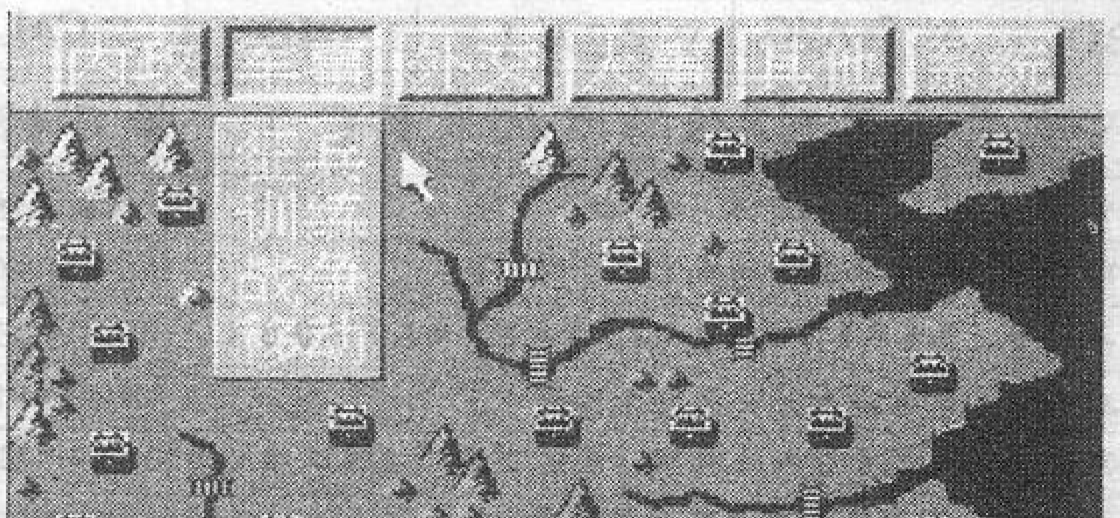
《三国志》之“雄霸天下”

机种：FC	游戏类型：SLG
	游戏厂商：外星科技

操作过“三国”系列的玩家们一定已体会了三国群雄间杀伐攻战、奇计迭出的乐趣，外星科技在98新春伊始隆重推出的“三国志雄霸天下”，则将一个全新的三国游戏呈现在玩家面前。

当您将卡带插入主机并打开时，就会看到令你心跳不已的剧情选择：“火烧洛阳”、“曹操崛起”、“河北风云”、“卧龙出渊”。玩家可按顺序进行，也可用十字键选择光标进入任何一部分，从而开始为期50年的“统一大业”。

要进行征战，就必须先选择一个国家。强国兵多将盛，弱国兵少将寡。选择强国自然会所向披靡，但恃强凌弱，乐趣不足。若选择小国，虽危机四伏，但靠玩家的雄才大略，歼灭诸强，一统天下，更能尽显英雄本色。

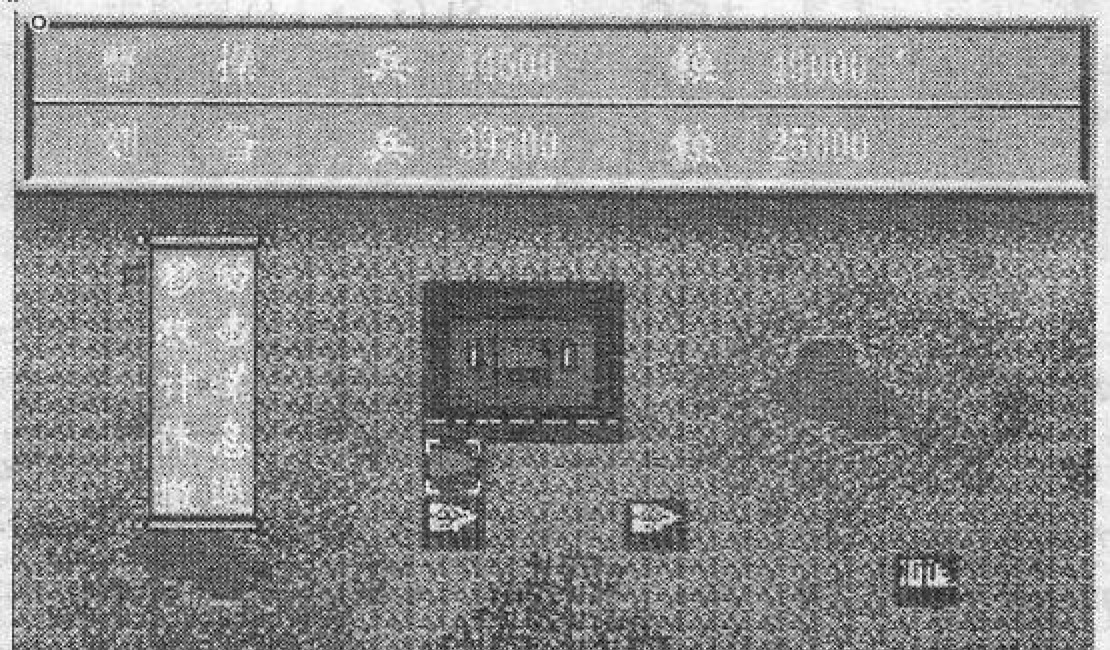


要进行征战，不能没有一个稳定的后方，更不能没有强大的经济基础。正所谓修身、齐家、治国－－平天下。这一切都要通过“内政”来完成。玩家应派专人妥善治理，方能使后方安定，财源滚滚。

既已备足粮饷，就要扩充军队，这靠“征兵”获取。玩家这时可体会“登高一呼，天下景从”的乐趣，各方勇士云集麾下。切记将兵员合理分配给部将，否则 ...？！

接下来就是练兵了，否则您所招募的终究是一群乌合之众，而不堪一击。训练后的军队自然兵强马壮、士气高昂。以此雄师去征战天下，肯定会无往而不胜。

终于到了开战的时候了。经过您修内政、苦练兵，一支精锐之师终于出征了。两军对垒，必须斗智斗勇。兵法曰“上兵伐谋”。这款游戏中可供您选择的计谋有火计、伏兵、落石、仙术、还有妖术！够酷！合理使用各种计谋，劳逸交替方为上策。以计谋配合攻击，事半功倍。敌人弱小，用普通攻击；遇到强悍之敌，便可使用突击，但不可多用。岂不闻“杀敌一千，自损八百”？若情势确对己不利，还可选择撤退，“三十六计，走为上”。



三国志是一款策略游戏，所以一定要灵活运用各种策略手段，达到自己的目标。外交成为重要途径，共包括：结盟、劝降、共同、研究。

若我弱小，不妨与强国结盟；若不愿大动干戈，不妨选能言善辩之士劝降。其它如合纵连横等，极尽谋略。

征战胜利，有功将士应当封赏，提高其忠诚度。而对那些败军之将、无能之辈必须罢免革职不能手软。将士疲惫体力下降就要大宴几日，犒赏三军。其它如关心百姓、刺探军情不一而足。所有精采内容，尽在三国志中。

本游戏采用的是回合制。一个月为一回合，而每个回合的指令次数是有限的，玩家必须充分利用各种指令，达成目标。

三国志之雄霸天下，美工设计精到，音效颇佳。众多过台幕精美顺畅，相信会使玩家感受到一个全新的境界。

中文 游戏

外星科技

外星電腦科技有限公司是主要從事電腦、電子游戲軟件的設計、開發、生産和銷售的大型實業電子企業。歡迎有志于此的同仁志士與公司携手并進，開創我國游戲行業的新紀元。

游戏卡信息

游戏名	统一售价	类型	游戏名	统一售价	类型	游戏名	统一售价	类型
甲A	160	SLG+SPG	爆笑三国志	160	SLG	创世纪英雄	130	RPG
英烈群侠传	160	RPG	三国志英杰传	160	RPG	地道战	130	RPG
世纪雄狮一拿破仑战争	160	SLG	绿野仙踪	160	AVG+RPG	神秘金三角	88	RPG
红楼梦一神游太虚境	160	RPG	圣火徽章	160	RPG	疯狂鸡蛋仔	88	SLG
魔神法师	160	RPG	外星战士Ⅱ	160	SLG	超级大战略	88	SLG
少年游侠	160	RPG	银河时代	160	RPG	镜花缘	88	AVG
隋唐演义	160	SLG	上海大亨	160	SLG	猫王	48	ACT+AVG
杨家将	160	SLG+ACT	林则徐禁烟	130	RPG	沙漠风暴	48	STG
荆轲刺秦王	160	RPG	拯救世纪	130	RPG	夜明珠	48	FIG
风云一叛逆者之旅	160	SLG	三十六计	130	RPG	星际武士	48	FIG
三国志一雄霸天下	160	SLG	水浒传	130	SLG	超级战魂	48	STG
楚汉争霸	160	SLG	夺宝小英豪	130	RPG	包青天外传	48	FIG
大富翁	160	TAB	三国Ⅲ	130	SLG	天才小子	48	CAI
魔域英雄传	160	RPG	魔道士阴谋	130	RPG	真假猴王	48	ACT+AVG
三国忠烈传	160	SLG	龙珠英雄	130	RPG	数学天才	48	CAI
勇者斗恶龙Ⅴ	160	RPG	争霸世纪	130	SLG	封神榜	48	FIG
第四次机器人大战	160	SLG	外星战士	130	SLG	西天取经Ⅱ	48	AVG+ACT
决战太平洋	160	SLG	基督山恩仇记	130	SLG	屠龙刀	48	FIG
战国群雄传	160	SLG	天王降魔传	130	ACT	英语3＊1	48	CAI
圣火徽章Ⅱ	160	RPG	绝代英雄	130	SLG	数学4＊1	48	CAI
宇宙战将	160	RPG	地球战士	130	ACT+AVG	文字2＊1	48	CAI

（以上游戏卡适用于各种任天堂、小霸王、裕兴、步步高系列8位游戏机（FC）、学习机）

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
黄忠恒	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	任春刚	沈阳五爱购物城131号	(024)4134090
陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	王利军	乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF－008	(0991)4836365
刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4695969	王细林	南昌洪都北大道016号	(0791)8501718
杨一群	山东济南市经二纬三路9号海贸旅社11号房	(0531)6929886-2811	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	01394711302
池跃堂	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	邓晓萱	成都市人民北路一段77号	(028)3382283
林　勇	武汉市乔口区利济北路电子城122号	(027)5856912(店)	刘春元	天津市河东区六纬路93号海天家电经营部	(022)4214161-4120
杨其伟	浙江义乌稠州北路85号	(0579)5540876	郭　鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
方　槐	杭州市文二路12号	(0571)8861919	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
王军役	绥芬河通天河68号	(0453)3924200	陈继飞	上海市黄浦区宁海东路48号市中商场44档	(021)91047172
丁芳萍	兰州市酒泉路219号	(0931)8471170			

广而告之

★　应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款一起汇至本公司邮购部。本月邮购、八折优惠、免收邮费，并赠送会员卡一张（以后凭卡邮购，享受特优价）。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江　邮政编码：350009　联系电话：0591—3280678　传真：0591—3275958

外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层

电话总机：0591—7535888　传真：0591-7553437　邮编：350003

销售部电话总机：0591—7914375　传真：0591—7914584　联系人：何强 郑林荣

诚征创意、诚征代理，有意者请来人来电与本公司联系

优秀的企业必将造就优秀的产品

天津万诚游戏专卖店

万种风情

诚实邀请

道歉声明

春节,我们没能相逢,

春天,我们握一握手。

现在我们开业了!!!没有能在春节期间及时与大家见面,让大家错失许多诱人的机会,我们只能说:SORRY!!!

本店批发零售所有游戏机及配件以及相关产品(包括 N64、SS、PS、3DO 等次世代主机及 SFC、MD 等 16 位主机和 FC、GB 主机及以上机种的相关卡带、光盘和配件等等),欢迎光临!!

地址:天津市南开区鞍山西道龙井里 8 号楼 330 增 14(300193)

电话:(0)1382037779

(本店因新开业,电话正在申请安装中)

联系人:陈光

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售各种土星、索尼、N64、超任及光盘机、世嘉、GB、GG 掌上机及各种配件。

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
SS 、PS、N64 三用方向盘	380	50	SS 四合一金手指(加速、记忆)	135	15	PS 光枪转换器	85	15	超任光盘机(含五张金盘)	1180	50
SS 原装方向盘	320	50	SS VCD 卡	560	20	PS 光枪转换脚踏板	60	15	世嘉(MD)Ⅰ(赠四合一卡)	270	50
SS 原装光线枪	180	20	PS 台产 120 区记忆卡	150	15	PS VCD 卡	650	25	世嘉(MD)Ⅱ(赠四合一卡)	230	50
SS 组装光线枪	65	20	PS 原装 3D 振动柄	200	20	万用制转	110	20	MD Ⅱ视频制转盒	15	15
SS 台式无线摇杆	220	30	PS 连发柄	65	15	SS(PS)必杀记忆柄(支)	220	15	超任手柄	25	15
SS 台式有线摇杆	170	30	PS 对战柄	70	15	SS(PS)两用枪	120	20	世嘉彩色掌机专用电源	30	15
SS 无线遥控柄(对)	200	20	PS 飞行柄	130	25	SS(PS)RGB 线	40	15			
SS RGB 手柄	230	15	PS 组装光枪	65	25	SS(PS)S 端子线	30	15			
SS 金手指卡(含书)	135	20	PS 金手指卡(含书)	140	20	三用 AV 分插器	50	15			

世嘉彩色手掌机(赠四合一卡)720 元　GG 机赠卡 690 元　万信 GB 机 330 元　超薄 GB,普通/精装 420 元/450 元

GB 配件:扩音器/放大镜/皮套/手柄/电源/镜面/对打线　35 元/25 元/15 元/15 元/15 元/15 元/15 元

GB 单卡: 96 拳王、口袋怪物、宠物鸡、玛丽Ⅲ、侍魂、七龙珠、斗神传、饿狼传说等一律 50 元

GB 合卡:

口袋怪物 10 合 1	180 元	体育全集 20 合 1	170 元	热血 12 合 1	150 元
格斗全集 10 合 1	160 元	中文三国志 12 合 1	90 元	文卡 14 合 1	180 元
幽游白书 7 合 1	70 元	新经典 12 合 1	180 元	64 合 1(48 无重复)	130 元
鸡仔 11 合 1	180 元	超强 21 合 1(含 96)	150 元		

MD 卡种类一百多种	GB 卡六十多种	FC(8 位)卡一百多种	经销各厂家学习机、游戏机

土星、索尼、N64 及光盘机随当时价格售出(来电查询)

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号,沈阳跳蚤市场一楼 18 C 号。 邮编:110002

联系人:李彬(小姐)　电话:024—2521225(9—5 点)　批发业务联系电话:01394007836

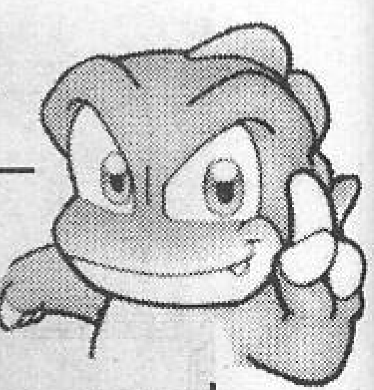
乘车路线:沈阳北站乘 209、609 汽车,南站乘 610,无轨 12 路、6 路到北市场下车即可。

(北市百货大楼南行一百米)

锦州分店:中央大街新华书店北侧第一屋　联系人:马宏旭(先生)　电话:0416—2130746

广告

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表



新卡特别推荐 世嘉 MD 机上著名 SLG 卡《恐龙兄弟 2》,内容精彩纷呈,趣味性极强,16M 超大容量。
零售价:98 元(免邮资),大量批发,价格更优!!

独家销售批发 另本中心新到一批布制挂画,全部 VR 战士Ⅱ人物形象,尺寸为 80cm、宽为 1 米 2,价格 60 元一幅。

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	**恐龙兄弟 2**	98	阿 Q 连环泡(中文)	115	古代封印	75	众神遗产	78
	三国 5(全中文)	180	**吞食天地(全中文)**	169	主题公园	45	澎湃的电风	95
	梦幻模拟战 2(中文)	125	封神榜(中文)	160	沙丘魔堡Ⅱ	25	梦幻模拟战Ⅰ	68
	皇帝财宝(中文)	125	信长霸王传(中文)	130	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	48	光明十字军	65
	众神遗产(中文)	125	光明与黑暗(中文)	110	大航海时代Ⅱ	73	光之继承者	88
	水浒传(中文)	170	三国 3(中文)	78	皇帝财宝	83	信长野望—霸王传	105
	三国+信长(中文)	110	大富翁(中文)	95	特殊部队 357	68	A 列车进行曲	42
	悟空外传(中文)	110	三国乱世群英(中文)	75	皇家血裔	82	梦幻模拟战Ⅱ	68
	大航海时代 1(中文)	105	三国志 2(中文)	123	新超级大战	88	太阁立志传	100
	大航海时代 2(中文)	130	武将风云录(中文)	129	乱世群英+大战	88	攻击潜艇 688	40
	新乞丐王子(中文)	170	太空战士(中文)	153	大海战	28	麻将恶魔塔	110
	元朝秘史	70	斩一夜叉圆舞曲	69	织田信长—全国版(中文)	72	**中国象棋(中文)**	88
对打格斗	超级 16 人街霸(40M)	120	12 人街霸	34	幽游白书	43	饿狼传说 2	73
	球人对 战(3D 全景)	46	世界英雄	40	霸王摔交	55	龙虎拳	48
	侍　魂	49	VR 部队	25	豪血寺一族	95	七龙珠—武勇列传	32
	真侍魂—霸王丸地狱变	135	VR 战士 2	53	VR 战士对铁拳	38	真人快打(完结篇)	58
枪战射击	EX 战斗机	40	空牙+雷电	43	雷电传说	25	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机 4	27	联合大作战	25	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	43	野马战机	35	雷鸟战机 3	26	沙漠风暴Ⅰ	23
	沙漠风暴Ⅱ	24	沙漠风暴 3	31	魂斗罗	35	生化人大战	35
	毁灭警官	33	忍无可忍	33	真实谎言	33	越空狂龙	33
	骷髅行动组	42	空牙	35	火枪英雄	36	机械战警Ⅳ	29
	F—117 隐形战机	35	米格—29 战机	28	超级大坦克	21	异形战士	24
动作过关	水浒风云录(32M)	133	杨家将	118	格斗四人组 3(24M)	43	复仇者	32
	玩具总动员(32M)	53	蚯蚓战士Ⅱ	48	漫画英雄	32	战斧Ⅲ	24
	战斧 4	25	音速索尼克Ⅳ	34	音速索尼克Ⅰ	20	音速索尼克Ⅱ	22
	音速索尼克 3	27	超级忍 3	25	音速索尼克 5	53	**鸟人战队电影版**	32
	X—MEN Ⅱ	45	黑水海盗	38	七喜小子Ⅱ	40	丁丁历险记	38
	风中奇缘	53	芭比娃娃	35	美少女战士	38	阿拉丁	33
	魔界使者(24M)	36	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	35	蜡笔小新	30
	割喉岛	42	汤姆和基瑞	38	丛林冒险	42	**米老鼠纪念版**	46
	狮子王	43	狮子王Ⅱ	38	陷井(丛林Ⅱ)	45	丛林冒险 1	55
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	**蝙蝠侠与罗宾**	40	丛林冒险 2	68
	失落的世界—侏罗纪 3	55	巴洛战士 2	45	侏罗纪公园	40	侏罗纪公园Ⅱ	42
体育赛车合卡	97NBA 篮球(带记忆)	42	97FIFA 足球(带记忆)	42	联合职业冰球	38	实况足球 2	28
	J 联盟足球	45	美国大学篮球	55	NBA 争霸战	45	台球传奇	24
	98 冰球	55	篮球飞人	32	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	机车王 2	30	炮弹飞车	35	印地赛车	32	摩洛哥赛车	28
	VR 赛车(原)	95	顶级赛车Ⅱ	25	F—1 方程式赛车	32	疯狂飙车 3	35
	环球赛车	35	音速 6 合 1	58	大混战 6 合 1	60	摇滚赛车	38
	暴力克星 4 合 1	58	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说 3 合 1	48
特价 MD 卡带	日落骑士	17	高尔夫球(原)	17	外星战将	17	格林纳达坦克	17
	火爆警长	17	美式足球(原)	17	热血足球	17	美式坦克	17
	小美人鱼	17	赌城	17	天使之翼	17	冲破火网	17
	闪电战机 2	28	梦幻战机	28	冲锋械甲	28	武器之王	28
	太空侵略者	28	兽王记	28	太空火龙 2	28	V 式战机	28
	雷霆战机	28	川崎赛车	28	异形波子机	28	魔鬼弹珠台	28
	死亡大决战	28	地狱火战机	28	摔交列传	28	时空穿梭机	28
	异族大决战	28	未来赛车	28	机动劲旅	28	空中霸王	28
	越南战役	28	银河武者	28	卡达之剑	28	星际巡航舰	28
	爆破战士	28	快打拳头	28	F—Z 战机	28	大尉篮球	28
	模拟驾驶	28	迅雷战机	28	劲力越野车	28	异形风暴 3	28

本店所售世嘉卡带均有严格质量保证,邮寄之前均由专人负责测试,确保质量。收到卡带一周内如发现有质量问题,本店无条件为您调换。

卡带邮资:为方便玩友邮购卡带,本店特选二种邮寄方式供您选择。①保价平邮 1 盘 6 元,2 盘 8 元,3 盘 10 元,依次类推。②航空快件 1 盘 15 元,2 盘 20 元,3 盘 25 元。

北京万和一族电子销售中心 邮购价目表

开张 万和游戏门诊部 大吉

终于，应广大玩友的强烈要求，本中心的门诊部正式成立，专门医治各类游戏机的"疑难杂症"，主治医师阵容强大，医术高超。如果您心爱的游戏机出现故障，请马上拨打电话：(010)64073697 或直接将"患者"送至本门诊部。以本门诊部先进的检测设备及高超的维修技术和热情周到的服务，一定会让您心爱的游戏机"起死回生"，旧貌换新颜。

不敢保证华佗再世，扁鹊重生

只求承诺手到病除，顽疾无处遁形！

"万和游戏门诊部"可为您手中的次世代主机进行制式修改，使游戏机原来的 NTSC 制式改换为 PAL—D 制式，更适合中国国情，以使其能够在只有 PAL—D 制式的国产电视上正常使用，不再为制式的不同烦恼。

记住门诊电话：(010)64073697， 否则疾病一旦蔓延，后果不堪设想……

	机种	价格	快邮	平邮
次世代机种	原装世嘉土星 32 位光盘游戏机(原装手柄 立体声 AV 线 原装电池 送 220—110 转换电源)	1180	130	50
	原装世嘉土星 32 位光盘游戏机(原装手柄 立体声 AV 线 原装电池 送 220—110 转换电源及"VR 战士"原版光盘一张)	1230	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡 送 220—110 转换电源)	1450	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(原装手柄 立体声 AV 线 保修卡送 220—110 转换电源及原版"铁拳"4 合 1 光盘一张)	1490	130	50
	原装索尼 PS 32 位光盘游戏机(原装手柄 立体声 AV 线 送转换电源及原版"铁拳"4 合 1 光盘一张及大型金属摇杆)	1750	150	80

	名称	价格	快邮	平邮	名称	价格	快邮	平邮
次世代配件	原装世嘉土星方向盘(送相应游戏)	360	50	30	原装索尼 PS 飞行摇杆(送相应游戏)	260	35	25
	原装世嘉土星透明手柄	70	15	7	原装索尼 PS 手柄(防干扰)	60	15	10
	组装世嘉土星手柄	25	15	7	原装索尼 PS 彩色标准手柄	25	15	7
	原装世嘉土星记忆卡	130	15	7	原装索尼 PS 旋转手柄	60	15	7
	组装世嘉土星记忆卡	75	15	7	原装索尼 PS 大型金属摇杆	270	50	20
	原装世嘉土星六分插(可六人同时游戏)	160	20	10	原装索尼 PS 记忆卡	90	15	7
	组装土星 2M—4M 双用加速卡(送相应游戏)	130	15	7	组装索尼 PS 记忆卡	55	15	7
	组装土星 2M 加速卡(送相应游戏)	60	15	7	组装索尼 PS 强力 5 合 1 手柄	50	18	10
	世嘉土星电影卡(可看 VCD 小影碟)	570	20	10	组装索尼 PS 强力格斗手柄	50	18	10
	土星 S 端子电视连线	40	15	7	组装索尼 PS 强力格斗连发手柄	55	18	10
	土星金手指密码卡(可修改游戏)	70	15	7	组装索尼 PS 手柄	25	15	10
	土星专用光线枪(送相应游戏)	80	20	10	索尼红外线遥控手柄(两支装)	175	25	15
	土星专用制式转换器 NTSC—PAL	60	20	10	索尼 PS 电影卡(可看 VCD 小影碟)	660	20	10
	土星强力格斗手柄	55	15	10	索尼 PS 专用密码卡	80	20	10
	土星强力连发格斗手柄	60	15	10	索尼 PS 专用制转器 NTSC—PAL	55	20	10
	土星索尼 PS 双用震动光枪	210	20	15	索尼 PS 专二合一制转器 NTSC—PAL	65	20	10
	原装土星格斗大摇杆	190	40	25	索尼 PS 专用光枪	80	25	15
	土星红外遥控连发手柄(两支装)	175	25	15	索尼土星等次世代机通用转换电源	30	25	15
	土星四合一卡(加速记忆密码美日版转换)	160	15	10	通用 AV 分配转接器	110	20	10

	种类	价格	平邮	快邮
世嘉机及其它配件	**原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕彩色液晶显示屏，可接驳电视及副手柄，送外挂电池盒一只)**	690	25	35
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式 NTSC—PAL(通卡率高，兼容性极强，如在本店另购卡 3 盘，则该机只需付 160 元)	160	45	110
	台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式 NTSC—PAL(通卡率高，兼容性极强，可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带)	170	45	110
	万信原装 GAME BOY 掌上型游戏机(附：4 节原厂电池，全中文使用说明)	310	20	40
	万信原装 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附：2 节原厂电池，全中文使用说明)	430	20	40

以下配件邮资均为 10 元

世嘉标准六键小手柄	10	世嘉专用制式转换卡	60	GB 专用小音箱	35	GB 专用电源	35	超任标准手柄	30
世嘉强力六键小手柄	30	世嘉 2 型专用 AV 线	15	GB 专用放大镜	35	GB 专用皮套	15	美版超任双线电源	60
世嘉强力连发小手柄	35	世嘉 2 型射频转换盒	15	GB 专用对打线	15	GB 专用手柄	20	世嘉组装机用电源	20

面向全国各地同行业朋友开展批发业务，提供优质、低价的各类电玩产品，确保质量及完善的售后服务，欢迎来人来电联系合作！

本店所售机种均有严格质量保证，邮寄之前由专人负责测试，确保质量，附件齐全，各机型主机在未经擅自拆修的情况下，保修三个月。采用保价邮寄，一旦发生邮寄损失，可获合理赔偿

各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮，汇款时请加以说明，以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时，请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品，字迹清楚，以便于准确投递，切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至：北京东四邮局 630 信箱

收款人：闫志刚 邮编：100010

查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件)：北京美术馆后街亮果厂 6 号

咨询电话/传真：(010)64073697

★凡需特快专递邮寄的玩友，请来电话咨询邮费价格。

广告

南京 白下电子电器公司 新创世纪游戏机批发中心

本中心是华东地区专业批发各种次世代主机及周边产品及软件的批发商，在华东有着很强的实力和极佳的信誉，有着为您解忧的维修实力。

在这里首先感谢客户对我公司的信任，我们会在98年对您和您的店面予以更多的价格保护和更大的支持，同时也希望结识更多的同仁，在98年愿您和我都有一个丰收年。加入我们的队伍，对您会有更多的利益和更大的信心。因为在这里，有许多的优势，因为"新创"本身就是一个实体，会给予您支持，同时也是我们的追求；愿和我们有生意来往的客户都会强大起来。

在此向南京地区的玩友报告一个好消息，就是"新创"的分店在南京山西路地区湖南路上开了个分店，专营游戏机和周边部品和节目。愿该店给您带去快乐和打机的实惠。在这里价格当然低，服务当然好。而且每个星期将拿出一个货品以进货价去销售，详情请打电话咨询。在开张一个月内所售货品均以成平价销售。以感谢那些曾给新创提出宝贵意见的玩友和同行。

在这里向关心支持新创世纪的人们，说声"谢谢"，真的感谢你们。

另，本中心招玩友中的职业高手来做本公司的员工，如您有一流的身手，请来"新创"一展身手。同时将您所知道的心得一起奉献给所有的玩友。请来公司面试。

公司地址：南京太平南路174号　邮编：210002　联系人：张其林
传真：025—4517358　电话：025—4408795
批发热线：025—9610065、1391583715　寻呼：025—4588088—370
新店地址：南京湖南路12号（省军区旁向东50米）

鞍山益友邮购部特价售卡价格表

航空快件：2盘内15元，3盘以上20元

万用制转器150元　邮费10元　SS原版梦精灵冬季限版150元　邮费15元
大功率（300W）220V—110V电源120元　邮费20元

日产JVC（胜利）29寸彩电1300元（二手/N制/110V）

MD卡：

古代封印	70元	新创世纪	75元	元朝秘使	73元						
梦幻之星2代	78元	007情报员	18元	恐怖角	60元	魂斗罗	38元	功夫侠客	47元	格斗四人组2代	32元
沙丘魔堡	25元	模拟坦克	20元	太空战士	45元	复仇者	43元	音速4代	30元	怪兽	45元
漫画地带	34元	龙虎拳	34元	狮子王	50元	忍者龟	38元	VR战士	27元	0林匹克	43元
音速5代	55元	正义使者	37元	魔强统一战	65元	实况足球2代	48元	暴力克星	30元	美国英雄联盟	39元
时空门	40元	武士道	32元	复河战神	48元	NBA JAM2代	50元	双截龙2代	18元	忍无可忍	34元
火混战	45元	异形风暴	25元	战斧4代	38元	大航海时代2代	70元	绿狗	15元	96NBA	42元
炮兵大追击	55元	真人快打3代	55元	音速3代	29元	光明与黑暗	74元	沙漠风暴3代	32元	山鸡和狼	22元
无敌飞狼	40元	马桶超人	50元	武士魂2代	25元	97NBA篮球	48元	玩具总动员	55元	百胜天龙	25元
星际大战	30元	16人街霸	125元	迅雷行动3代	40元	宇宙战士	47元	蝙蝠鼠	34元	影武者	17元
风中奇缘	54元	侍魂	50元	液体人	17元	VR部队	27元	西部枪战	19元	明星篮球	50元
好小子	25元	雷电+空牙	45元	快打拳头	20元	生化战士	58元	海豚3代	30元	超级忍（3代）	24元
饿狼传说2代	70元	梦幻之星3代	78元	0林赛车	32元	唐老鸭2代	40元	台球传奇	30元	蝙蝠侠与罗宾汉	35元
摩那哥赛车2代	32元	VR赛车	100元	魔界大法师	32元	骷髅行动组	40元	机车2代	22元	恐龙快打	47元
真实谎言	34元	极道枭雄	38元	明星足球赛	35元	蚯蚓战士	50元	木偶奇遇记	55元	蚯蚓战士2代	50元
12人街霸	32元	真人快打4代	55元	变型侠医	32元	沙漠风暴	24元	篮球飞人	38元		
战斧3代	22元	失落维京人	47元	新F1赛车	30元	侏罗纪公园	33元	机车3代	38元		

GB卡

4合1冰上曲棍球+兰球+网球+足球	59元	4合1音速Ⅰ+米老鼠Ⅰ+冲破火网Ⅱ+机车大赛	59元	3合1唐老鸭+蜘蛛人战斗赛车+兔宝宝	59元
3合1西部枪战+忍3代+战斧	59元	4合1兔宝宝+鲛鲛鲛+唐老鸭+米老鼠2代	59元	3合1台球传奇+网球+少年足球	59元
3合1沙漠风暴+冲破火网2代+鲛鲛鲛	59元	4合1冰球+HO Ⅱ+摩登原始人+小鬼当家	59元	3合1大卫网球+暴力曲棍球+NBA兰球	59元
4合1战斧2代+三人组+音速小子+石头族乐园	59元	4合1米老鼠Ⅱ+忍者蛙+007情报员+阿里拳士	59元	3合1外星战将+世界杯足球赛+蓝波三代	59元
3合1音速2代+忍者蛙+喷火龙	59元	4合1小美人鱼+兔宝宝+忍者蛙+大怪兽	59元	4合1赌神+影武者+西部枪战+模拟大坦克	59元
3合1拳王+格斗三人组+沙丘	59元	4合1蝙蝠侠+大坦克+美人鱼+外星战将	59元	4合1原始人+异形3代+Ⅱ Q+西部枪战	59元
4合1狒狒传说+唐老鸭+兔宝宝冒险记+喷火龙	59元	4合1顽皮狗+超级飞狼+音速Ⅰ代+三人组	59元	4合1战斗蛙+三人组+摩登原始人+小美人鱼	59元

FC文字卡		圣火徽章	66元	重装机兵（中文）	76元	蝙蝠战士2代	77元	吞食天地中文	76元
第2次机械人大战（中文）	70元	吞食天地Ⅱ代	58元	封神榜（中文）	68元	不如归	66元	萨尔达传说（中文）	60元
荆轲新传（中文）	46元	里见八犬传	66元	圣火列传（中文）	46元	帝国战记	66元	萨尔达传说	49元
三国志2代	76元	元朝秘史	59元	太空战士3代	80元	第四次机器人大战	78元	半熟英雄	46元
圣火徽章3代	86元	超魔兽大战	82元	恐龙斗士2代	59元	南北战争	66元	三国志5代	60元
魔神英雄传	49元	宇宙世纪大战	77元	SD机动战士	84元	勇者斗恶龙3代	69元	圣火徽章2代	87元
英雄战记	79元	太空战士Ⅰ代	46元	铁拳对钢拳	84元	太空战士2代	56元	勇者斗恶龙4代	76元

吞食天地Ⅰ代+太空战士2代	太空战士2代+成吉思汉	魔神英雄传+太空战士Ⅰ代	三国志5代+太空战士2代	2合1每盘88元
太空战士Ⅰ代+三国志5代	魔神英雄传+太空战士2代	三国志5代+成吉思汉	太空战士Ⅰ+Ⅱ代	
吞食天地Ⅰ代+三国志5代	吞食天地Ⅰ代+太空战士Ⅰ代	太空战士Ⅰ代+成吉思汉	吞食天地Ⅰ代+成吉思汉	

汇款地址：辽宁鞍山太平158栋9号　邮编：114033　收款人：王恩超　电话/传真：0412—6411210　异地传呼：0412—2242288传22891

广告

次世代

上海次时代

上海次时代在连续三个月推出的日本动画片过程中，受到广大电玩爱好者和动画迷们的支持，为答谢大家，每三天就引进一批日本优秀动画片。

动画 VCD 目录

铁拳
街霸
97 拳王
樱花大战
EVA(新世纪少年)
高达——机动战士
高达——Z
高达——ZZ
高达——V
高达——0080
高达——0083
高达——机动武斗传
机动战士·逆袭
高达 F91
高达—X
高达—G
超时空要塞——可曾记起爱
超时空要塞——尼古斯军团
超时空要塞——吸血鬼士兵
机动战舰
浪客剑心
电影少女
宇宙战舰——永远爱你
新天地无用
天地无用(剧场版)
依煞三代
武神
特搜机动队
孔雀王
魔法少女
魔法骑士
千年女王
万能文化猫娘
银河英雄传——黄金之翼
新海底军舰
宇宙海贼
暗黑破坏神
碧奇魂
疯魔小次郎
宇宙的骑士
柯南
鬼神童子
英雄本色
强殖装甲
冒险少女娜汀亚
魔法提琴手
咕噜魔法阵
足球风云
禁断之血族
×战记
少女革命
甲龙传说
宇宙皇子,天上篇
宇宙皇子,宇宙篇
柔之道
龙珠 GT
企业战士
无限地带
城市猎人
魔动王
鬼太郎
BOY
IQ 博士—鸟山鸣
小助さまか丸—鸟山明
小倩
黄金大使
我的爱神
圣斗士星矢
心跳回忆
超人
樱桃小丸子
男儿当入樽
忍者乱太郎
魔神传神
DNA²
生化危机
重战机
幽游白书
魔剑美神
橙路
H_2O
电脑刑事 808
等等

因篇目有限,不能一一登齐。
欢迎批发、零售,量多价优。 联系人:李先生 1391775538 1923114292 (021)62188985
为满足各需要,您可以购任何 VCD 中的一张。十张以上享受批发价,邮购十张以上免邮费,邮购地址:新闸路 1954 号

新增电脑沙龙,全部奔腾Ⅱ 266,免费 Internet 上网(在营业期内)
这又为沪上电脑爱好者提供新去处,电脑学习班同步开设。

次时代经营土星(SS)、索尼(PS)、任天堂(N64)等次世代主机及附件以及 GB 机等各种游戏产品,批发、零售,欢迎大家惠顾。

石门店:上海市石门一路 30～32 号 电话:63273835 交通路线:71、48、01
浦东乳山路分店:乳山路 77 号 电话:58782513 交通路线:84、86、81、82、574
浦东南码头分店:南码头路 455 号 电话:58394941 交通路线:大桥一线,82、84
徐汇区特约经销点:上海市天钥桥路 110 号 2 楼
电话:64691808—116 交通:15 路、43 路、徐家汇地铁口

总公司:上海市新闸路 1954 号 邮编:200041
电话:021—62188985 交通路线:94、40、20、45、113、童的梦专线

广告

现代电子

春节的特价酬宾后，在这春花即将烂漫之际，继续贯彻低价策略，望新老朋友不放弃对本店的关爱，继续 GAME！

圣嘉 2000
黑龙江省总经销

批发零售

SS、PS、N64 等次世代光碟机及各种档次 MD、SFC、GB、世嘉 16 位彩色手掌机。

哈尔滨

哈尔滨现代电子经销部
道里区红专街 48 号
邮编：150010
电话：0451—4686823
联系人：高毅、张戈、国强

在火车站乘 2、13 路汽车通江街下车

北京游戏广场

风雨无阻 送货到家

我们的承诺：电话预约、送货到家、上门调试、一切只需 20 元。
我们的公司：北京首家大营业面积开架式游戏机销售中心。
我们的售后：游戏机一律保修三个月，终身维修。
我们的技术：专业维修各种游戏机，高效率、低收费。

特价区 原装土星套机(直读、电源、原手柄、AV 线、1 张盘、保修卡) 1180 元 邮费 150 元
原装索尼套机(直读、电源、原手柄、AV 线、1 张盘、保修卡) 1380 元 邮费 150 元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星原装黑色透明手柄	75	20	索尼原装手柄	75	20
土星组装黑色透明手柄	35	20	索尼组装手柄	30	20
土星格斗连发手柄	55	20	索尼彩色手柄(各色)	70	20
土星仿原装手柄	30	20	索尼原装记忆卡	140	20
土星原装记忆卡	220	20	索尼组装记忆卡	70	20
土星组装记忆卡	105	20	索尼专用制转	80	20
土星专用光线枪	65	35	索尼专用飞行摇杆	140	35
土星"火箭炮"专用摇杆	200	50	索尼振动手柄	165	20
土星五合一卡(4MB)	190	20	索尼专用左轮光枪	75	35
土星豪华装制转	75	20	索尼手柄用 4 合 1	35	20
土星 4MB 加速卡(赠盘)	108	20	索尼土星双用光线枪	140	35
土星手柄用 5 合 1	50	20	原装万信 GB 机	325	40
SS/PS/N64 三用振动冲锋枪	275	35	SS/PS/N64 三用脚刹方向盘	395	60

注：1、本中心在扩大营业面积后继续招收 PS、SS、PC、GB 会员。
2、另备百余种 GB 卡带未能详刊，请来电来信查询。
3、本公司低价现货批发游戏机及其配件，望北京及外地销售商来电来人洽谈。
4、高价收购各种 16 位以上游戏机，另备大量二手货，可相互交换。

邮购：汇款地址：北京市宣武区右安门内大街丙 12 号(游戏广场) 张烨(收)
邮编：100054 乘车路线：61 路、59 路、19 路南樱桃园站下车马路东
业务电话：(010)63522272 联系人：赵小姐
批发电话：1391199244 联系人：孙先生

深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司 正式成立

圣嘉从 1992 年 6 月 1 日起开始创业，时光飞逝，不知不觉至今已有 5 年。在这 5 年里，圣嘉人不知熬了数不清的多少个白天黑夜，推出了一个又一个的尖端产品。"要不就不做，要做就做一流的！"，正是这条永恒不变的信念，驱使圣嘉人始终一直在中国游戏界的前沿，为中国游戏界树立了一个又一个的里程碑！

当成熟、稳定的圣嘉 2000® Ⅱ代光碟电脑板正式推出之际，深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司同时正式宣布成立，标志着圣嘉企业从此迈进了一个全新的发展阶段，圣嘉人将会在这新的起跑点上继续发展壮大，立足中国，走向世界，一定要创出一个属于中国人的名牌！(圣嘉 2000® 万能光碟电脑板已取得中国专利，所有本公司独创的专利技术均受法律严密保护，仿冒必究！！)

全国率先推出完美枪机 12 合 1：VR 特警 1＋VR 特警 2＋基地 51＋妖霸天下(SS、PS)＋化解危机＋终极暴力(SS、PS)＋轰天炮Ⅰ＋轰天炮Ⅱ＋1944 铁之记忆＋精灵机导弹……

深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司
XINGA CO.LTD.SHEN ZHEN CHINA
总公司办事处：(518031)深圳市红岭南路 1045 号红岭大厦二栋 16 楼 D 座
总经理：苏永东(手机：0—1392948628)
业务：邱伟荣 联系热线：(0755)2242422、(0755)2242292
传真：(0755) 2062169 E－MAIL：seega@nen-pub.szptt.net.cn 各地办事处：沈阳苏丽(024—3507083)、成都孙侃(028—3361193)、北京孟健康(010—64298943)、哈尔滨国强(0451—4681882)

圣嘉 2000® 112 合 1 开机卡清单

(注：开机节目单中节目编号加粗的为推荐强片。)

土星02	01 梦游美国 2	/赛车	土星12	29 泡泡龙Ⅲ	/射波	土星10	57 超级漫画英雄	/对打	土星15	85 暴风战机	/飞机
	02 VR 战士 2	/立体对打		30 滑雪 TRIX	/运动		58 街霸方块Ⅱ X	/方块		86＊ 激光战机	/纵版飞机
	03 少年街霸 2	/对打		31 梦精灵·冬季版	/过关		59 斗士历史，街机版	/对打		87＊ 空牙外传	/纵版飞机
	04 虎胆龙威	/立体过关		32 侍魂四·天草降临	/对打		60 火热火热 7	/对打		88＊ 首领蜂	/纵版飞机
土星03	05 VR 特警 2	/枪机	索尼01	33 铁拳 2	/立体对打	索尼05	61 终极暴力	/枪机	土星16	89 世嘉雷霆赛车Ⅱ	/赛车
	06 格斗之蛇	/立体对打		34 刀魂	/立体对打		62 妖霸天下	/枪机		90 超级格斗机械人	/对打
	07 战国风云	/飞机		35 首领蜂	/纵版飞机		63 超级漫画英雄	/对打		91 X 超人对街霸	/对打
	08 基地 51	/枪机		36 化解危机	/枪机		64 再生战机 5000	/赛飞机		92 棉花魔女Ⅱ	/飞机
土星04	09 越南战争	/过关	索尼02	37 蝙蝠侠	/过关	土星13	65 怒，首领蜂	/纵版飞机	索尼09	93 格斗之王	/对打
	10 苍穹红莲队	/飞机		38 雷电风暴	/立体飞机		66 !生与死	/立体对打		94 浪客剑心	/对打
	11 VR 特警Ⅰ	/枪机		39 1945	/纵版飞机		67 紫炎龙	/纵版飞机		95 斗神传Ⅲ	/立体对打
	12 妖霸天下	/枪机		40 三国无双	/立体对打		68＊ 太郎丸	/过关		96 星球大战	/立体对打
土星06	13 TT 摩托车	/赛车	索尼03	41 滑雪	/运动	索尼06	69 海底大战争	/过关	土星17	97 1945	/纵版飞机
	14 世嘉拉力赛 2	/赛车		42 格斗专家Ⅱ	/立体对打		70 VR 飞龙之拳	/立体对打		98 街霸Ⅱ X	/对打
	15 格斗王 96	/对打		43 星空战士	/立体对打		71 斗士本能	/立体对打		99 三国志Ⅱ赤壁之战	/过关
	16 豪血寺 3	/对打		44 街霸 EX	/立体对打		72 沙罗曼蛇外传	/飞机		100 饿狼传说 4	/对打
土星07	17 空中之虎	/立体飞机	3D01	45 警匪枪战 1&2	/真人枪机	土星14	73 终极暴力	/枪机	索尼10	101 红莲队之黄武出击	/飞机
	18 X一超人	/对打		46 终极杀手	/真人枪机		74＊ 超级沙罗曼蛇 2	/飞机		102 通天阁	/飞机
	19 真人快打 3&4	/对打		47 西部牛仔 1&2	/真人枪机		75 VR 对格斗之蛇	/立体对打		103 天堂之门	/立体对打
	20 水浒演武Ⅱ	/对打		48 太空海盗	/真人枪机		76 雷电风暴 2	/飞机		104 侍魂四．天草特别版	/对打
土星08	21 魔域幽灵	/对打	索尼04	49 恶魔战士	/对打	索尼07	77 胜利拉力赛	/赛车	土星18	105 金属战机	/飞机
	22 DX 格斗家	/立体对打		50 雷电 DX	/纵版飞机		78 轰天炮Ⅰ	/枪机		106 ＊音速战机·特别版	/纵版飞机
	23 东京番外地	/立体对打		51 空牙 2001	/过关		79 轰天炮Ⅱ	/枪机		107 格斗行动	/过关
	24 花小路大作战	/过关		52 越南战争	/过关		80 兽王记	/立体对打		108 ＊究极虎Ⅱ PLUS	/纵版飞机
土星09	25 雷霆战机Ⅴ	/飞机	土星11	53 太空战斗机外传	/飞机	索尼08	81 格斗力量	/立体过关	索尼11	109 1944 铁之记忆	/枪机
	26 湾岸赛车Ⅱ	/赛车		54＊ 巴沙根战机	/纵版飞机		82 滑雪 2	/运动		110 精灵机导弹	/枪机
	27 冲破火网Ⅱ	/飞机		55 电梯大战 2	/过关		83 沙漠坦克	/过关		111 独臂擎天	/立体飞机
	28 铁甲飞龙Ⅱ	/过关		56＊ 疾风魔法大作战	/纵版飞机		84 越野电单车	/赛车		112 一线生机—ONE	/过关

连锁店

南京兴达游戏机专卖店

恭贺南京兴达城北总店新春之际隆重开业！

本店是华东地区具有一定规模的批发、零售专营店，集十年以上的经验，一流的售后服务，极佳的货源及特优的价格。城北总店营业面积达80多平米，备货充足，实力雄厚，商品多元化，专业维修各类主机，实行咨询·销售·保修一条龙服务，并开辟专门场地，免费供玩家交流、切磋，使您无论是零售或批发都会得到在别家得不到的优惠。南京兴达是您永远不会错的选择。

城北总店地址：南京中央门南京商厦正门对面，立交桥下。（世家店向西100米）

游戏机

原装世家土星（原装手柄 .AV、电源线，可直读IC、电池＋附中文说明书）	1250元
索尼PS机5501型（原装手柄 .AV、电源线，可直读、原装碟）	1450元
索尼PS机5502型（原装手柄、AV线、电源，可直读＋原装碟）	1400元
原装博士7代＋美版（N制）＋双原装手柄＋双电源（原装）	1700元
博士7代专用光碟机＋5张光碟至新款节目	1200元
进口世家Ⅱ型机（双手柄，AV线，电源、制转盒、赠卡一盘）	270元
迷你型超薄GB手掌机（须购卡）	420元
任天堂N64机（原装手柄、电源盒、AV线、原装卡一盘、记忆卡等）	1580元
任天堂G.B手掌机＋原装电池肆节（须购卡）	330元
N64光碟机（128兆内存，内置VCD功能、117个节目光碟）	2650元

游戏配件

土星2代7合1全功能卡（32M加速卡、记忆卡、金手指、密码卡、兼容卡可玩所有软件）金手指书一本

土星组装手柄	50元	万用大制转	160元	GB对打线	30元
土星原装手柄	100元	PS记忆卡（原）	120元	GB手柄	15元
土星原装记忆卡	160元	PS机RGB线（带头）	50元	PS、SS对战线	50元
土星樱花记忆卡	160元	PS原装手柄	100元	土星加速卡32M	130元
土星枪（原）	120元	PS组装手柄	50元	土星加速卡16M	110元
土星电影卡2.0版	580元	PS原装制转	90元	土星方向盘（原）	350元
土星制转	90元	PS机S端子线	50元	世嘉6健小手柄	25元
土星RGB线（带头）	50元	GB放大镜	30元	土星光驱	260元
土星大摇杆	190元	GB电源、皮套	各20元	PS光驱	260元
土星街机小摇杆	120元	PS、SS遥控手柄	160元	PS大摇杆	210元

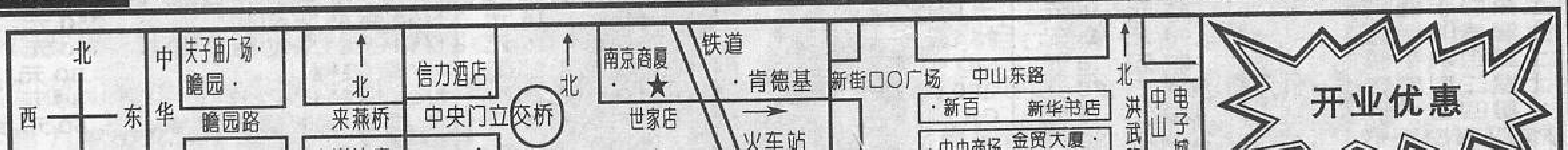
日本新动画VCD“樱花大战”、“新世纪”（13CD）、“铁拳”、“97拳王”、“高达”系列，“超时空时塞”系列等百余种。

新到几百种土星、PS新款光碟游戏，保证低价，5张起邮，现备有详细目录请函索或电询。

电话：025—5612618（传真），为了提高速度，请写好回信名址，贴足邮票即寄。

售后服务　本部所售*PS*、土星机均保证日本正宗原装、附中文说明书，并可以免费保修三个月（须办理保修手续）。专门维修*PS*、土星主机、光驱、配件齐全，信誉至上。

地址



兴达店：9:00—20:00
南京市夫子庙瞻园路，来燕桥2号亭
电话：025—2248772
范女士

世家店：9:00—19:00
南京市中央门韶山路104——25号（南京商厦旁，向东50米，不过铁道）
电话：025-5612618
陈先生　徐小姐

洪武店9:00—22:00
南京市洪武路94号（中山电子城对面，金贸大厦旁）
电话：025—4407786转1号分机
浦国华

兴达鼓楼店9:00—19:30
南京中央路30号—9
电话：025—3605005

邮购部：南京市建康路邮局01号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618（传真）

批发热线：025－9048562　025－3605005　范先生　传真：025－3605005　BP：025－996呼9048562（中文）

注：以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，以电询为准。

本部以华东地区特优价批发土星、PS等次世代游戏机配件软件，欢迎来人、来电洽询。电话：*025—5612618*

广告

北京腾达游戏（邮购价目）

哎！价格就是低

原装世嘉土星 JVC 光头(白色)	1300元 邮费 100元	台湾机板世嘉机(送卡)	200元邮费 50元
GAME BOY 掌机	310元 邮费 30元	索尼 PS 主机	1500元邮费 100元
N64 主机	1330元 邮费 100元		

MD 卡：

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
文字类	太空战士(中文)	160	新超级大战	100	大航海时代Ⅱ	75
	新乞丐王子(中文)	185	信长霸王传(中文)	140	沙丘	30
	封神榜(中文)	165	古代封印	75	忍者武雷传说	80
	大富翁(中文)	130	皇帝财宝	90	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	130
	三国Ⅲ(中文)	80	武将风云录	120	皇帝财宝(中文)	135
	水浒传(中文)	175	光明与黑暗(中文)	125	众神遗产(中文)	130
	中文三国Ⅲ + 信长野望(中文)	115	众神遗产	75	亚瑟(中文)	120
	阿Q连环炮(中文)	125	光明十字军	80	中文三国Ⅴ	185
	大航海(中文)	115	梦幻模拟战Ⅱ	75		
	悟空外传(中文)	115	织田信长(中文)	75		
格斗类	侍魂	50	16人街霸	125	龙虎拳	45
	七龙珠	40	豪血寺一族	105	世界英雄	60
	12人街霸	40	真人快打4代	60	VR战士对铁拳	40
	饿狼Ⅱ	80	摔角擂台赛	65		
	幽白Ⅱ	50	VR战士 2	60		
动作类	格斗四人组Ⅲ	50	丛林Ⅱ	45	侏罗纪公园	45
	格斗四人组Ⅱ	40	忍Ⅰ	25	侏罗纪公园Ⅲ	80
	格斗三人组	25	忍Ⅱ	35	唐老鸭外传	60
	音速Ⅱ	30	复仇者	40	佳菲猫	50
	音速Ⅲ	40	阿拉丁	40	七喜小子	40
	音速5代	65	漫画地带	40	蜡笔小新	70
	蚯蚓战士Ⅱ	50	战斧Ⅰ	25	蝙蝠侠与罗宾	45
	玩具总动员	60	战斧Ⅱ	25	杨家将	135
	音速4代	45	战斧Ⅲ	35	水浒风云录	155
	狮子王	55	X—MEN	45	火枪沙丘合集	50
	丛林日记	45	雌雄武士	25		
射击类	空牙	40	异形战士	40	异形	40
	真实谎言	50	骷髅行动组	50	雷电传说	40
	越空狂龙	45	火枪英雄	40	冲破火网	30
	魂斗罗	40	鲛鲛鲛	25	飞机四合一	55
	毁灭警官	40	机械战警	40	飞机三合一	45
	沙漠风暴	40	原子战士Ⅱ代	50		
体育类	疯狂赛车	30	机车王 3	45	实况足球Ⅱ	40
	顶级赛车	35	F1赛车	55	台球传奇	30
	摩纳哥赛车	50	97NBA	60	VR赛车(原)	100
	机车王 2	45	97FIFA	60	邮费每盘卡15元，两盘20元，以此类推	

推荐类

本店推荐一些MD原装卡均附说明书卡盒（每盘邮费20元）欢迎购买收藏

GB 卡

18合1　96格斗王，龙珠2代，大金刚等100元

9合1　装甲奇兵，口袋妖怪，风来西林，宠物蛋等180元

12合1　机械人大战2(中文)，口袋妖怪，装甲机兵等130元

单卡　96格斗王60元，恶魔城80元，大盗伍佑卫门80元，机械人大战2代(中文)80元，索尼克80元

N64 卡：

N64卡价格很高，所以本店选几个耐玩的游戏供大家选择（邮费每卡40元）

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
玛里奥 64	720	机器猫	740	生化危机	700
J计划Ⅱ	380	MRC拉力(对应振动器)	780	方程赛车	610
实况足球Ⅲ	770	星际火狐64(附手柄振动器)	720	时空战士	700
玛里奥赛车64(附原装手柄)	780	麻烦战士	680	大盗伍佑卫门	770
炸弹人 64	735	水上电单车	680		

配件类

配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
土星大摇杆	250元	60元	土星四倍速卡	115元	20元	GB皮套	15元	15元
土星3D手杆	240元	20元	PS格斗手柄	40元	15元	GB放大镜	20元	15元
土星方向盘	420元	45元	PS手柄	100元	15元	GB电源	15元	15元
土星六分插	220元	15元	PS组装手柄	27元	15元	GB对打线	15元	15元
土星炸弹人连发手柄	200元	20元	PS制转	80元	15元	PS、RPG手柄(可一只手玩)	250元	30元
土星白手柄	85元	15元	土星制转	80元	15元	N64手柄振动器	250元	25元
土星透明手柄	90元	15元	PS记忆卡	60元	15元	N64手柄振动器(组)	160元	25元
土星组装手柄	27元	15元	MD电源	50元免邮费		AV转接器	80元	15元
土星二型加速卡	60元	20元	220转110V电源	50元免邮费		N64组装记忆卡	80元	15元
土星四合一卡	120元	15元	GB摇杆	25元免邮费		土星金手指解码全集	50元	免邮费
PS双遥控手柄	200元	30元	土星记忆卡(芯片记录)	130元	15元			
土星组装光线枪	70元	30元	MD手柄	15元	15元			

土星原装碟

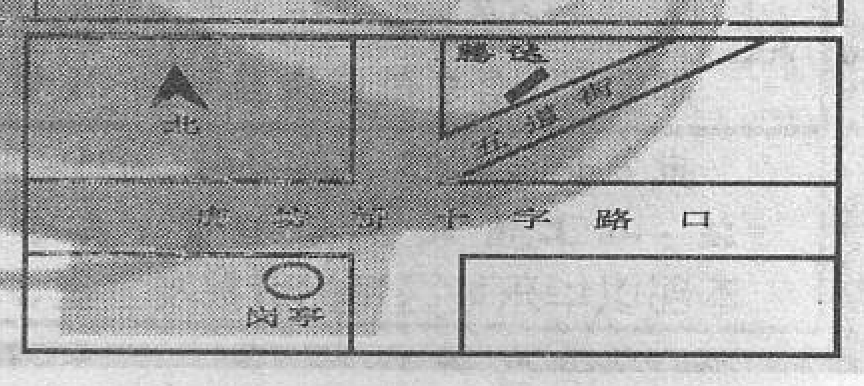
游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
VR战士 2	85元	索尼克合集	85元	豪血寺	400元
梦精灵	85元	VR战士 Kids版	85元	97世界杯	300元
世嘉拉力	85元	电脑战机	85元	幽灵 8CD	500元
96足球	85元	东京番外地	85元	春风战队	300元
VR特警Ⅰ	85元	VR战士对格斗之蛇	85元	邮费每盘15元，两盘以上20元，以此类推…	
VR特警Ⅱ	85元	快打刑事	85元		

超任带节目一级软盘每张3元，邮购30张起邮，邮费20元，目录每份5元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街15号　邮编：100050

电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘6路、53路、102路、23路、15路、14路、25路、45路到虎坊桥站下车。



小天天主持的高打乐园

霸王塾 格斗的心理

上海　SOUL EDGE

我不能算一个 FTG FAN，但我十分喜欢这种游戏样式，别人喜欢 FTG 可能是因为刀光剑影，热血男儿的感觉，或者是失败中升华而来的胜利的喜悦，或者是与天下同道一较短长的慷慨。而我，却更欣赏隐藏在无数场硝烟杀阀后面的东西。

经常可以看到这种情况：两个高手决一死战，胜者骄傲喜形于色，败者咬牙切齿狰狞狠斗；胜者不乏得意之辞，败者怒气填膺，瞻上更多偏颇之语。这种情况不在少数，大概每个机房每天都要发生几十起。其实我很想对那些手指斗得很累，心中斗得更累的玩友谈，大可不必如此。每个人对胜负的态度大致相同，没在人愿意当败者，也没有人不愿意当胜者，关键在于你看胜负时所彩取的态度怎样。战胜对手的一刹那嘴中总要带个“死！”，遇见不如自己的对手时又总说：“这样的水平，也来现眼…”战败时用手猛拍控制台，口中“××”不断，这样的表现只是用于污辱对手，于提高自己的水平丝毫没有帮助。尊敬对手，要比尊敬自己更重要，因为唯有从无数次被别人击败的沼泽地里才能开出得到最后胜利的涅盘（“般”下加“木”）之花。

FTG 虽然是游戏的一种，小道而已。它的对抗性其实不如奕棋。但它和古代人学武却应没什么两样，看过武侠小说的人就算不会武术也知道，对敌时心浮气躁的结果唯有失败。一个人对战时发挥出的水平一般不足七成，如果受情绪影响，可能一半不到。要牢牢记住：胜利固可喜，失败却更可贵。能够做到以平常心对待每一场对战，纵不能驰骋江湖，普可以使自己技艺飞速发展。

对战时的心理很复杂，除了情绪的掌握外，心理的攻防更为重要。比如说，当你不清楚对手的水平时，不要显尽自己的实力，先试探对方的虚实，甚至于让对手轻视你，误会你，在他以为毫无威胁时忽出奇招，予以重创，这样给对方的心理伤害必定强于屏幕上血格减少。又比如说，重复几遍同样的招式套路，又忽然变招，如同布下重重埋伏后突出奇兵偷袭，往往能收到奇效。针对对方的诡诈心理，要做到多加变化，让对手不太容易摸清自己的套路虚实，既要知己知彼却又要向对手播以迷雾。当然，大多数时候，双方的注意力都放在拆招破招的紧张感上，这时要养成一个良好的心理状态：对手露出破绽时选择最安全、攻击判定最高、最实用的招式去对付他；而当自己出现破绽无法变招时，尽量减少伤害，同时看清对手所用招式，设计好倒地起身后的反击路线。对手防守自己时要谨防他的后续攻击，而自己防守后又要抓紧第一时间出击，以最快、最有效的招式打击他。如果发现对手比较怵某一招，那么不防在安全的状态下多用这招，扩大心理优势。总之，如果一个回合是 60 秒钟，那么至少要有 2、30 秒利用好心理攻势。

以上谈的只是临战时的心理。其实，要想登上 FTG 的高峰，你的基本态度、思想、品质更为重要。经常听见有人在嚷嚷着“高手、高手”如果真有这许多“高手”，FTG 游戏未免显得太幼稚。首先必须弄清什么是真正的“高手”——是常胜将军？还是最会搓招的人？一个真正的高手应该首先是对一部 FTG 内涵有着深刻理解的达人，即境界。在你心目中，你所喜爱的 FTG 是什么。仅仅是游戏？那么你还是不要玩了，这只是在浪费时间；是胜利的工具和炫耀的本钱？那么你不如去欺负可爱的 CPU 吧！它应该是一种艺术，一种值得你毕生追求的道。我们没有人可能成为独孤求败，但却真诚盼望有更多的人有那成为独孤求败的信心，特别是这个“求”字。练习 FTG 其实和练习其它的技艺一样，过程是艰难和漫长的。我发现有一派玩友，练 FTG 所作的只是第一翻书，第二练、搓必杀技，三就是以不变的搓招、反复不变的必杀技骗取不成熟的胜利。招式数量掌握不少当然重要，更要铭刻在心的是对每一招每一式的理解。在一部比较成熟的 FTG 作品里，你至少要做到这点方可列入强手之林：对自己所擅长甚至是全部角色的每一招的功用知晓，必须超过五十种，就是说，每一招的功能数值，都绝对大于五十。还有一个极其重要的原则：绝技和必杀技的运用确实是成功的铺垫，而普通招式甚至平平的一拳一脚才是胜利的基石。古人说：“朝闻道，夕可死矣。”有多少人才能做到这一点？

最后，我想向最狂热的 FTG 迷推荐一部作品：PS 上的“武士之刃”（天语：二代已登场）。对这部作品，浅尝辄止是感觉不到什么的，甚至于我还听到一种比较有意思的说法——“FTG 史上最失败的一部作品”。我想说，这是一部只适合，或者说“只配”给高手玩的游戏（天语：看来本人应属低手）。在你没有很好掌握时，或许会认为一招必杀使得胜负的偶然率太高，满足不了每个人的虚荣心，但如果你抛开（暂时）胜负，完完全全沉浸入它的系统中去，才能发现，它是多么周密和严格。如果你在这部作品上有了一定的造诣，必然会发现自己的境界提高了一层。补充一下，我所说的高手不是技巧的高手，而是思想的高手。技巧的高手每个人经过苦练都能实现，而思想的高手却并非人人能成，除了应有的热情和苦练的耐心外，还取决于你的个性、智力、品德，甚而至于宇宙观、人生观，以及伟大的抱负。

笔者绝无此能，只是纵眼江湖，其人向在？……

（天最后一语：面对 SOUL EDGE 这样的读者，小天天也真是无话可说啦。其他的读者朋友，如果有话要说，请记住，高打乐园“霸王塾”不限题材文笔，但求相互交流，街机仔同样欢迎！这方面投稿请注明“格斗天书”栏目收，并写清自己姓名和准确地址、邮编等。）

格斗天书

97 格斗之王～连续技浅研～

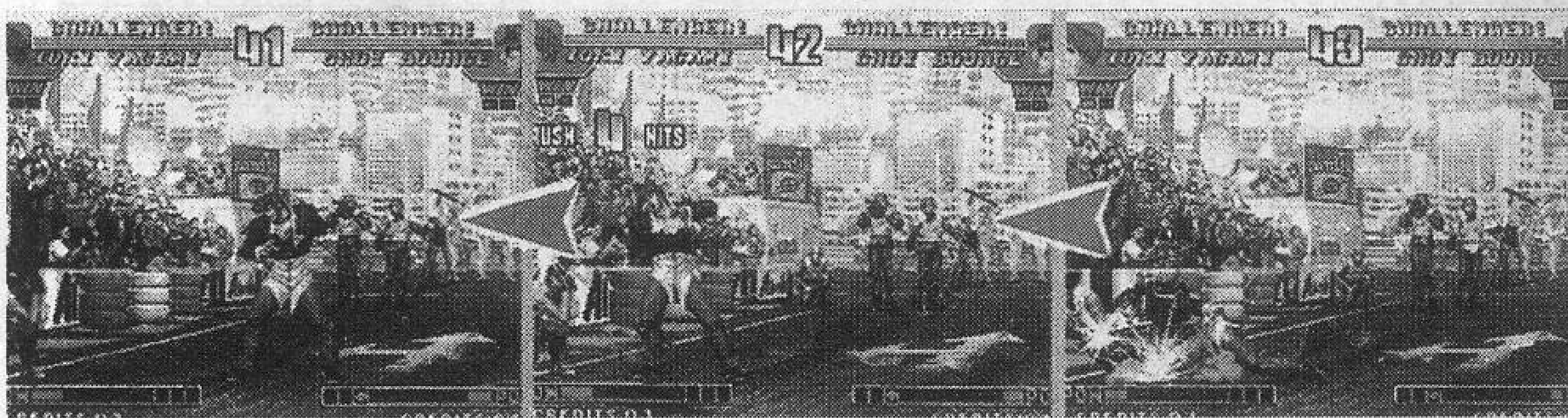
上海　王潇
责任编辑/天师

记得突然拿到 98 第一期“电软”时，心惊了好一阵子，“天师曾十分反感 SNK 的人物造型，而同时极力推崇 CAPCOM 的形象设计”，真是罪过呀，这不是想要小天天在霸王塾里找打吗？

不过说说也好，对于 SNK，天师一向是比较喜爱的，要不然当年也不会花 360 元 RMB 去买那“古巴战士”了，自从本人 1988 年踏足 ARC 以来，从射击开始认识 SNK 至今，反而对于其格斗有些“陌生”。单就人物造型，以 SNK9X 格斗王系列为例，在本人看来，所有角色看上去都“完全相同”，天师一直有这个错觉，不知是何原因。也许是因为著名拳皇画师只有一人，且他在作画时总是参照欧美健身杂志吧！“先入为主”了，抱歉！

CAPCOM，硬要说它是天尊，恐怕也要引起争议。不过比较客观地说，迄今为止，二维格斗之最高境界、最深奥之连续技所在，却是 CAP 的十二人街霸（请注意，您可以到街机和 24M 的 MD 版去体会）。那个成就，是任何人也无法超越的。对于 CAP 的角色造型，天师认为虽然他们没有格斗王那般健美的线条，以及令无数玩家神往的服饰和举动，却也未必不“帅”。

萝卜白菜各有所爱。这种 SNK 和 CAP 的关系，就好像是可口可乐和百事可乐、索尼和任天堂、南梦宫和世嘉、耐克和阿迪达斯等等一般，各具特色。不过，虽然无法评判出上面诸多大牌儿哪个更“好”一点，但在这上面不服从多数也不能算错是吧？



◀请大家注意图中的这个情况（从右向左看），右边的一个人使用了一招叫作八稚女吧？即然如此，为什么打着打着这个人竟中途撤退到一边去了呢？估计是下手太黑，于心不忍了。97 中的种种不思议现象之一，从图中看有一个特点，就是那个人把对手逼到角落处殴打，就有不思议发生。

97 格斗之王是 SNK 新的作品，画面较前作更具迫力，特别是连续技更为豪爽。全部登场人物共有 35 人（包括 6 名隐藏人物）。在操作方式上分为 EXTRA 和 ADVANCE 两种。前者采用 94 系统，可自行蓄气，血格见红可使用超必杀技；后者采用 96 系统，拥有多种跳跃方式，并可解拆投掷。总的看来，两者各有所长。

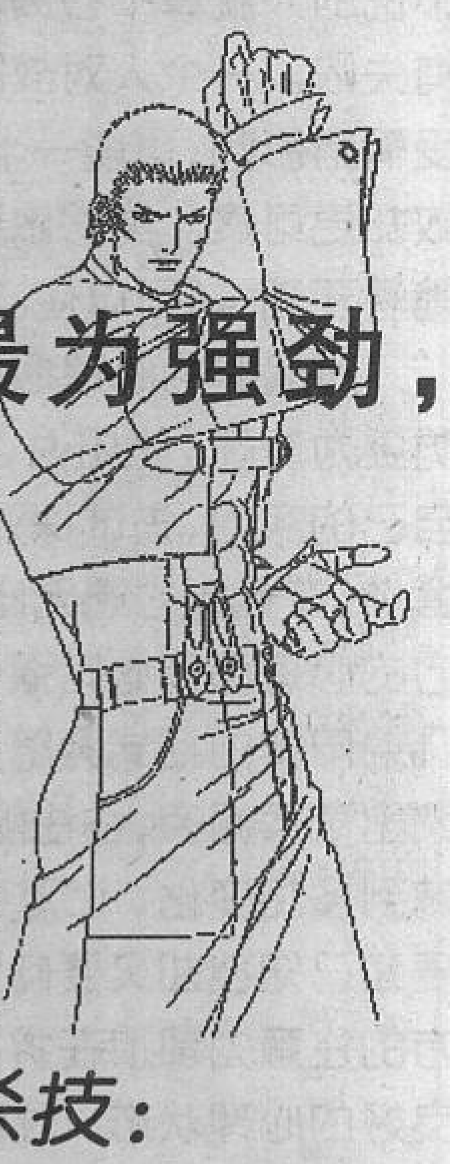
97 中增加了大量的特殊技和超必杀技，加上绝大部分招式可融入连续技，因此本作连续技数量远远超出前作。以下就对 97 中的连续技作详细地介绍。

连续技的第一击，通常采用跳跃重攻击或地面重攻击，然后以必杀技或超必杀技接续。除此之外，虽然跳跃超重击和站立超重击都是将对手一下击倒的招式，但如仔细研究，还是可以构成连续技的，如：

二阶堂红丸：跳跃超重击（空中 C + D）+ 弱雷韧拳（↓↘→ + A）/弱雷光拳（↓↘→↓↘→ + A）

罗伯特：跳跃超重击 + 强飞燕旋风脚（→↘↓↙← + D）

八神庵：（在角落里）站立超重击 + 暗钩手（↓↘→ + A 或 C）/里百八式 · 八酒杯（↓↙←↙↓↘-



▶玩鹰者，目前已成为许多玩家的新偶像。

在 97 中，当以包含超必杀技的连续技最为强劲，其中主要分为以下几种类型：

①跳跃攻击 + 普通技（+ 特殊技）+ 超必杀技：

草雉京：跳跃重脚 + 站立重拳 + 最终决战奥义“无式”（↓↘→↓↘→ + A 或 C）

二阶堂红丸：跳跃重脚 + 站立重拳 +（→ + B）+ 弱雷光拳（↓↘→↓↘→ + A 或 C）

特瑞：跳跃重脚 + 站立重拳 +（↘ + C）+ 高轨喷泉（↓↘→↓↘→ + B 或 D）

坂崎良：跳跃重脚 + 站立重拳 + 霸王翔吼拳（→←↙↓↘→ + A 或 C）

蔡宝健：跳跃重拳 + 下蹲重拳 + 通魔蹴（→ + B）+ 凤凰脚（↓↘→↘↓↙← + A 或 C）

②跳跃攻击 + 普通技（+ 特殊技）+ 超必杀技 + 必杀技：

大门五郎：跳跃重脚 + 站立重拳 + 头上拂（↘ + C）+ 岚之山 · 根拔（近身←↙↓↘→←↙↓↘→ + B 或 D）+ 续 · 切株返（根拔中←↙↓↘→ + B 或 D）+ 切株返（←↙↓↘→ + C）

神乐千鹤：跳跃重拳 + 下蹲重拳 + 三籁之布阵（↓↘→↓↘→ + B 或 D）+ 站立重拳 + 站立重脚 + 站立重拳 + 站立重脚

不知火舞：跳跃重脚 + 站立重脚 + 超必杀忍蜂（↓↙←↙↓↘→ + B 或 D）+ 强飞翔龙炎阵（→↓↘ + D）

京：跳跃重脚 + 站立重脚 + MAX 版沉默闪光（↓↙←↓↙← + B 或 D）+ 强龙卷踢（→↘↓↙← + D）

玛丽：跳跃重脚 + 站立重拳 + 铁锤击（→ + A）+ 玛丽野玫瑰（↓↘→↘↓↙← + A 或 C）+ 垂直之箭（→↓↘ + B 或 D）+ 玛丽绞杀（自动追加）

③跳跃攻击+普通技(+特殊技)+必杀技+超必杀技:

草雉京:跳跃重脚+站立重拳+七拾五式改(↓↘→+B·B或D·D)+秘奥义里百八式·大蛇雉(↓↙←↙↓↘→+A或C)

特瑞:跳跃重脚+站立重脚+背肘击(→+A)+能量突击(←↙↓↘→+B或D)+能量喷泉(↓↙←↙↓↘→+A或C)

安迪:跳跃重脚+站立重拳+击壁背水掌(近身←↙↓↘→+A或C)+超裂破弹(↓↙←↙↓↘→+B或D)

莉安娜:跳跃重拳+下蹲重拳+威武军刀(←蓄→+B或D)+旋转火花(↓↙←↙↓↘→+B或D)

八神庵:跳跃重脚+站立重拳+屑风(近身←↙↓↘→+A或C)+站立重拳+禁千二百拾壹式·八稚女(↓↘→↘↓↙←+A或C)

④跳跃攻击+普通技(+特殊技)+超必杀技+超必杀技

陈可汉:(在角落里)下蹲重拳+铁球大暴走(↓↘→↘↓↙←+A或C)+铁球大压杀(↓↘→↓↘→+A或C)

八神庵:(在角落里)跳跃重脚+超重击+里百八式·八酒杯(↓↙←↙↓↘→+A或C)+弱葵花(↓↙←+A或C)+弱葵花(↓↙←+A或C)+禁千百拾壹式·八稚女(↓↘→↘↓↙←+A或C)

矢吹真吾:MAX版丘凤麟+MAX版丘凤麟(↓↘→↓↘→+ A或C)+百式·鬼燃烧未完成(→↓↘+ A或C)

⑤特殊的抵消连续技:

草雉京:七拾五式改(↓↘→+B·B或D·D)令对手浮空,下蹲轻拳→↓↘+ 七拾五式改…可再次将对手击飞,反复使用便能做到无限连。这一招关键在于用七拾五式改来抵消击空的轻拳。

特瑞:能量突击(←↙↓↘→+B或D)令对手浮空,反复使用下蹲轻拳+能量突击,5次后对手晕点。

坂崎良:极限流连舞拳(近身←↙↓↘→+A或C)令对手浮空,下蹲轻脚+ 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A或C)

罗伯特:极限流连舞脚(近身←↙↓↘→+B或D)令对手浮空,下蹲轻脚+ 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←+A或C)

(注:上述四条连续技,关键是用必杀技或超必杀技将击空的普通技抵消,这样就使原本无法连续的技巧成为可能)

山崎龙二:弱砂(→↓↘+B)令对手硬直,输入蛇拳(↓↙←+A或B或C按住不放),再按D键取消前一招,在这时便可用弱砂再次攻击对手,反复使用之…

最后介绍几招对COM战的小技巧(无赖招式):

八神庵:与对手拉开距离,连续使用暗勾手(↓↘→+C),对手只会防御,直至屈死。

罗伯特:连续使用强飞燕斩(→↘↓↙←+D),后果同上。

变身后的七枷社:反复使用站立重脚+(↓↙←+A),对手不会逃走,直到被打倒。

(因水平有限,文章难免有些不足,请见谅)



使用挥空取消

天语:想来高打们早已注意到了。其实草雉、特瑞、罗伯特所使用的连续技,都是挥空取消方式。虽然挥空取消与一般的取消方式有点类似,但因为不会命中对手就可取消,所以必须以极快的速度输入指令。这样的方式或许会令玩家觉得难度大幅提升,街机仔是完全不介意的,只要持续练习,应该能掌握此输入方式。

草雉的强七拾五式连七拾五式时,挥空取消必须要在七拾五式的第二段使用,这点非常重要。如果第二段的使用速度太快,就无法连结接下来的七拾五式,相反如果速度太慢,则会错失第二段的取消机会,请特别注意。至于罗伯特方面,使用速度较快的下蹲轻拳,或攻击速度较慢的下蹲弱脚,都可挥空取消连接龙虎乱舞,玩家请选择自己所喜欢的方式。

关于97格斗之王,国内愈发多起来了,而土星版本月26日也已推出,玩家可以心情练习了。从机厅中完全可以出SNK在大陆地区对其NGO基板营销策略的成功,虽然目前其正转向NG64游戏开发,但据公司人仕所言,今后仍将看重中国大陆那亚洲最为广阔的NGO市场。而CAP就没有这等好福气了,CPS2基板的高贵,使得我等大众玩家难觅其芳踪(全封闭内置风扇基板,价格不菲)。至于CPS3就更为不用提了,但天师深信,如果SF3和CAP大师亲自烹炒的那些冷饭(如SFZ3,即少年街霸3代等)能同大众见面的话,一定也能引爆机厅的!

▼连续技不外有两种,一种是利用对手硬直,再有就是击飞痛殴,下面的特瑞用的哪种呢?







X MEN VS. STREET FIGHTER

格斗家们所乐于追求的本领——连续技



卡普空的大手笔

"X MEN 对街霸"土星版，是受到玩家欢迎的，不须多说。它具备能够吸引机迷的条件，画面绚丽，角色活泼，人物活动范围大，各种细节处完美，低年龄层玩家一看就能喜欢，高手也能打出感觉来。在此，极其强烈希望 CAP 多多炒几盘什锦冷饭以飨玩家。提醒读者注意的是，PS 也已推出本作，因为土星的二维除去 RAM 量大也不一定比 PS 强多少(都是很有限硬件水平的 32 位机。目前游戏已经进入 64 位元的时代)，稍觉遗憾的是，以 PS 主机自带手柄来游戏，将使游戏在手感上打上一个十足的折扣，建议配置和土星同宗的 PAD 为佳，如 NAMCO 等外厂生产的。另外，因 PS 版 XVS 是一独立版，同街机完全移植下来的 SS 版有一定的"区别"，大家不用疑心是机能所致 PS 版无法换人，就当是 CAP 的故意安排罢。

★首先检阅一下世嘉版 XVS 的特点：

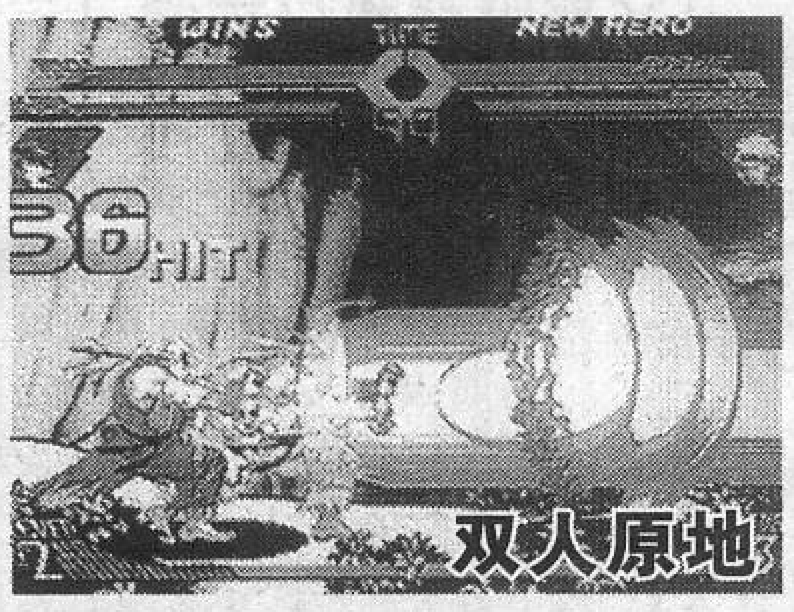
①SS 版是可以选用同一个人进行战斗的。通关一次即可以了，另外，通关过程中若使己方两名选手总计有三次协力发出大气来终结对手的话，那么再进行游戏时将会发现有无限制的气力槽。

②各角色自备四种颜色。这样当对战双方选用完全相同的角色进行游戏时，由于有着极为夸张的色彩，应该不致混淆了。以轻(中)或重拳脚键来决定使用颜色。

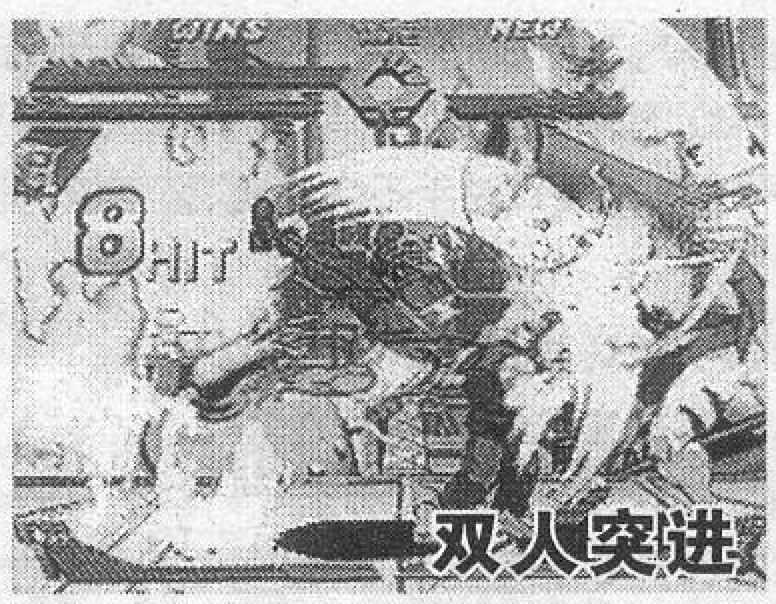
★换人和体力回复的小秘密：

团队的默契左右着胜利。换人(这是必杀技的一种)的标准是，要在计量表红角部分尚多时当机立断，以使角色恢复较多的体力。注意，如果在尚未回复完全时，又把那个刚换下的角色换上来，则体力计量表剩余可回复的红色部分都会消失，小心。一般换人都在对手发飞行道具时，可怕的是，换人可以抵消当前正在进行普段攻击的角色的招式后半，而且可以配合摔技成为连续技。

说到体力回复，虽然角色使用必杀技就能累积，但因必杀落空后必待对手杀之，宜慎用。最为可靠提升能量的方法是，超级大跳跃后连打重拳或重脚，不但可迅速累积能量，也无空档之嫌。



双人原地



双人突进

传世经典再放光芒



★双人合体攻击的需要注意之处：

搭档的精华，非合体攻击莫属了。虽然要消耗两格能量，但击中后给予对手的创伤实为非常的巨大，令人神清气爽。同一组角色会因使出的超杀不同而产生不同的变化。天师在此只提请诸位用心思考搭档的技巧属性以求发挥最为夺目但更重要的是最为有效(即双人协力的攻击范围能够完全罩住对手，不要一个突进去攻击〔如纳什〕而另一个〔如春丽〕原地发大气白白浪费能量)的合体技！

千变万化，没有固定的模式！这就是本喧哗格斗的大优点！

游戏时，除了众所周知的胡乱换人令人不能接受外，如果对手不停地在空中乱飞(注：游戏显著"特色")，在 XVS 那纵横宽广的空间内，为了"逮"住他而四处奔波的感觉，一定更令人心烦！但这一切，同本作中最为"玄妙"无比的连续技比起来，还要好得多，只能依次去习惯它们了。

说了半天，天师在与人对战时，感觉连技的输入是十分困难，相反，乱搓乱按手柄有时反倒不经意地从天上到地下打出个普段 8 连击，难哪！有时风马就用大警在天上神游，为了发挥"空中连续技"，天师就要使红人(即肯，若是换作天津称呼，"红狗"也(！？)这也对应 RYU，只是颜色有异)上天去追，好容易追上了，还没反应过来连续技指令，却中了别人的招，因此，要做到一旦攻击命中立即施展连技。

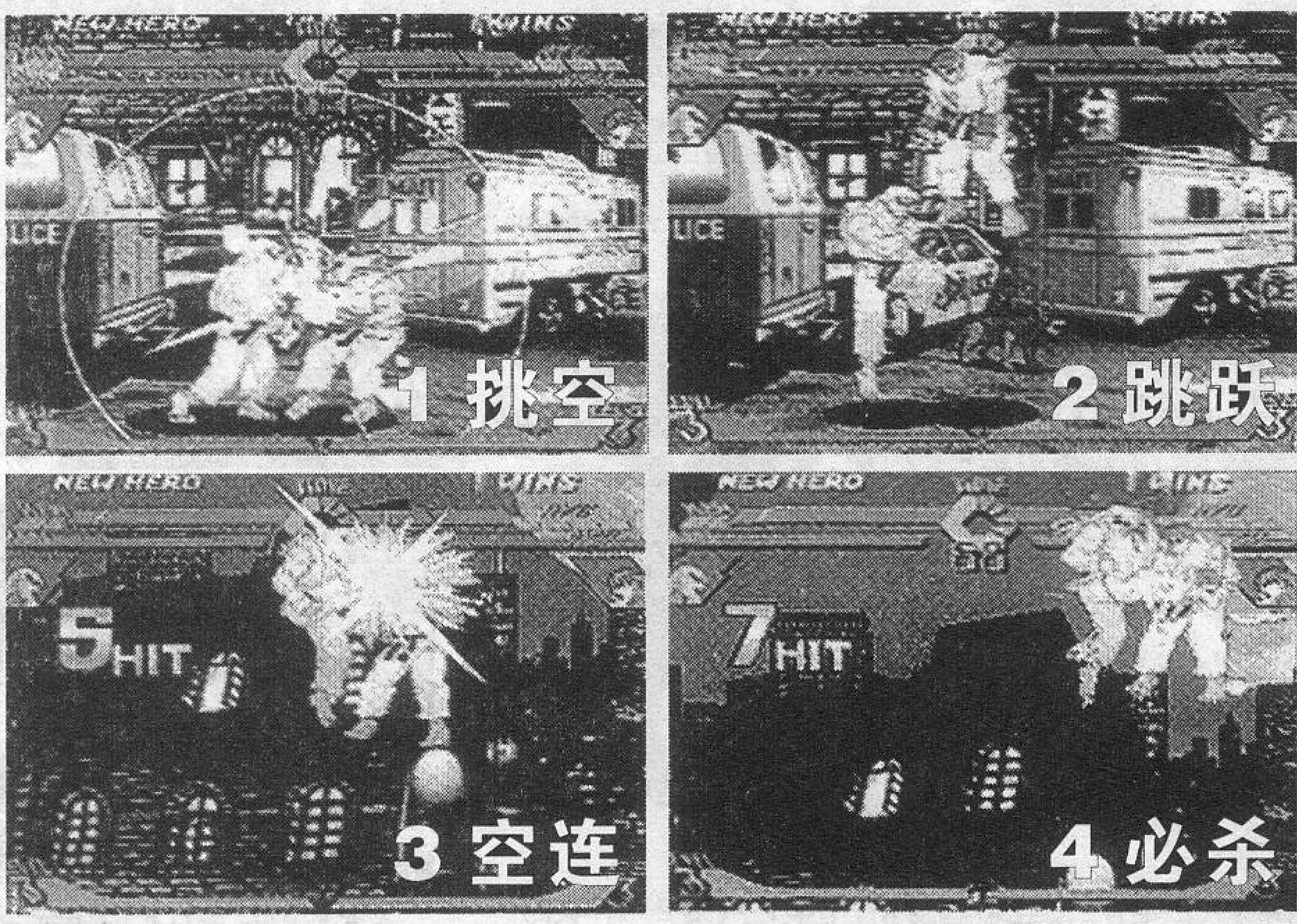
后面给大家总结出了各角色的空中浮起发动技和基本连锁组合属性，挑空达成后即可用下表中第一栏中的技巧，但由于这一招攻击范围比较狭窄，故常以冲刺弱攻击为大段连技之始动，击飞对手后立即按方向键的上或斜上(有一定的时间要求，不要先按下再按上)，跳跃之后持续接近对手，然后输入表中第一栏的指令。空中连锁攻击的时机掌握不必太操之过急，按步骤前进则可。在空中若能连发五次普段攻击的话，就算及格了。

尽管 XVS 是一款超级喧哗格斗，热闹欢笑的同时，请朋友们不要忘记法则：

连技之源

跳跃攻击→连锁组合技→空中浮起发动技(或必杀、超必杀后停止)→空中连续技→空中必杀(少数人或空中投掷后追击一记必杀、超必杀)

深奥、玄妙的连续技图解



连续技成立条件是击中对手后判定态仍存在时。本作是在击飞（即浮空）后或打击、投掷发动后的瞬间施展。举例来说，倒地攻击（或投掷技）→追击即为一种模式。如隆的下蹲重脚→波动拳（CPU 角色常用，2HIT），或者是先背摔对手至地面，接着来一个蹲下轻脚＋下重拳，挑空后接空中连锁技。背摔对手时被挣脱或是跌倒回避则不在此例。

卡普空设定连续技资料

角色	空中连锁技	紧贴态下连锁技	投掷追击
隆	弱 P→弱 K→(按↑方向键)中 K→(按↑)强 P	(冲刺)下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	P 投掷→下弱 K
赛克洛普斯	弱 P→弱 K→中 P→中 K(N)→强 P(N)→强 K(N)	(冲刺,下同)下弱 K→下中 P→中 K→强 K	P 投掷→超必杀技
肯	弱 P→弱 K→中 P→(↑＋中 K)→(↑＋强 P)	下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	无
狼人	同上	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	无
春丽	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 K(N)	下弱 P→下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	P 投掷→千裂脚
暴风女	弱 P→弱 K→中 K→强 K	下弱 P→下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	P 投掷→台风
纳什	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	下弱 K→下中 K→下强 K	P 投掷→冲刺下弱 K 等
甘比特	弱 P→弱 K→中 P→强 P→强 K	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	无
大警察	弱→中→强(P 或 K)	下弱 K→强 P	无
磁力怪人	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	下弱 K→下强 P	K 投掷→冲刺弱 P
印度达尔锡	后方跳跃后弱 P→弱 K→中 K→强 K	无	中 P 投掷→下强 P
胖子加格诺	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	无	中 P 投掷→大头槌
桑吉尔夫	弱 K→中 K→强 K	无	中 P 投掷→空中投掷
萨伯托斯	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P→强 K	下弱 K→下强 P	无
嘉米	弱 P→弱 K→中 P→强 P→强 K	下弱 K→下中 K→下强 K	无
吸收女郎	弱 P→弱 K→中 P→中 K→强 P	下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	无
豪鬼	弱 P→弱 K→中 P→中 K→(↑＋强 K)	下弱 K→下中 P→下中 K→下强 K	无

关于上表的几点重要注意事项：

1N＝方向键不动。2根据对手不同也有无法输入的情形。3某些角色空中投掷后也可追击。4画面端投掷后可接连续技，较复杂。5几乎所有角色在击倒技(下强 K 等)后，都可以用必杀技或超必杀技进行追击。6为了练习表中技巧，可将游戏速度放到最慢，在 VS 模式中以 2P 为靶。7为了更直观，后面有可靠究极连续技备考。

★地面上的攻击

本作在地上战斗最有效的手段就是冲刺攻击。跑起来的时候无论何时皆可急停，有时可以更容易地使用连续技。另外重要的一点是，冲过去的时候可以把跑步弱攻击同空中浮起发动技轻松连接，这个特征不能算小，你自己试试看就知道了。反正横竖是跑，等待对手攻击的战术已经跟不上时代了！

★空中的攻击

自空中攻击时有效的战术大致是连锁组合攻击（如跳跃重脚＋下蹲重脚之类）及空中冲刺，两者都有扰乱对手防御方向的妙用。但击中后使出连续技的判断力及被防住后的对应方法，全凭玩家的功力而定。正如天师以前所讲，只有提升了自己的实力，才能确确实实地享受到此等非 RPG 文字类游戏的巨大乐趣。



◀街机作品如果移植得好，就能够进入『任天堂通讯』所严加把守的殿堂。CAP的巨作SF3几时能够在SS或SEGA新主机上见到呢？

这样难发的究极连技适合我们吗？

塞克洛普斯

①中P→[弱P→弱K→中P→中K(N)→强P(N)→强K(N)]→下弱K→下中P→(弱P→下中P)

②P投掷→([弱P→中P→中K→强K])

注：下＝蹲下　[]＝在空中发出的连技　()＝额外追击小段连技

隆

①下强P→[弱P→弱K→↑中K→↑强K]→↑强K(空中)→([弱P→中K→强K])

②下强P→[弱P→弱K→↑中K→↑强K]→↑强K(空中)→弱K→下中P→(弱P→下中P)

注：↑中K＝方向键的上和中脚同时按下　N＝不按方向键

狼人

①强K→[弱P→弱K→中P→中K→强K]→([弱P→弱K→中P→强K])

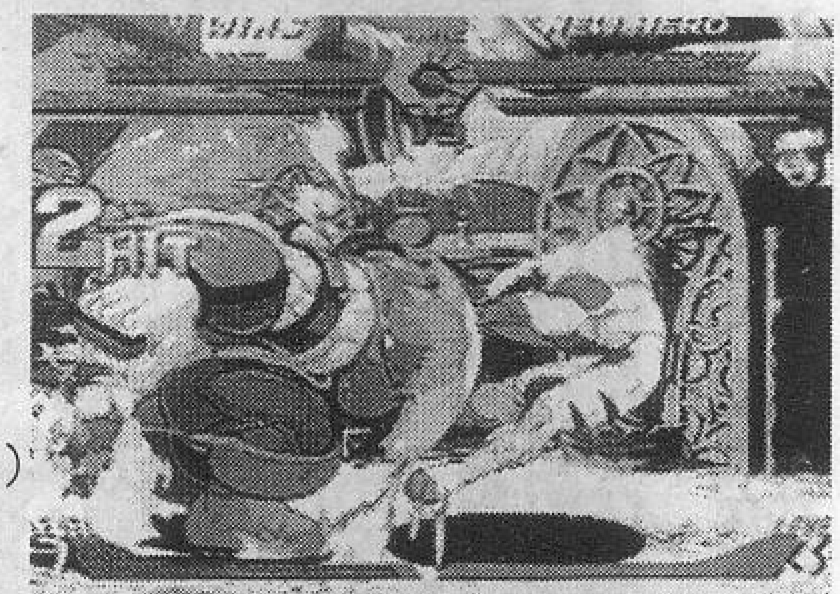
②强K→[弱P→弱K→中P→中K→强K]→([弱P→弱K→中P→下中K→强K])

肯

①下强P→[弱P→弱K→中P→↑中K→↑强K]→↑强K(空中)→([弱K→↑中K→↑强K])

②同隆的第二条技巧

③神龙拳→[弱K→中P→↑中K→↑强K]或弱K→下中P→(弱P→下中P)



▲有些人物，看似蠢笨，巧用则无敌。

很有必要掌握的“连锁组合属性”和“空中浮起发动技”

连锁组合属性	
弱→中→强 P→K ※地面空中都可	对应人物有：隆、肯、赛克洛普斯、狼人、春丽、暴风女、吸收女郎、豪鬼等强硬派标准发气系人物，虽然比较好用，但中规中矩，缺乏新意。

连锁组合属性	
(地)弱→强(三发) (空)弱→中→强 ※双方共用 P→K	对应人物有：纳什、甘比特、大警、磁力怪人、萨伯托斯、嘉米等等。其中印度的达尔锡在地面无法连锁，在空中是弱→强。胖子加格诺和老苏则没有连锁属性。

连锁属性，是指通过 P、K 键的组合，在地面或空中打出普段连击，如下蹲轻脚→下中脚→重拳之类的组合，这也是所有连续技的基础。大体上可分为以上两个类型，几乎全部角色都对应其中的某一种属性。

挑空技分类对应各角色表	
下蹲重拳	隆肯豪、暴风、纳什、甘比、磁力人、加格诺、萨伯、罗格
站立中拳	赛克洛普斯、磁力人、达尔锡(近距时)
站立重拳	大警察维加、萨伯托斯
站立重脚	狼人、春丽、暴风、磁力人(第二发)、嘉米、罗格
站立中脚	桑吉尔夫
下蹲中拳	赛克洛普斯
下蹲重脚	暴风女郎

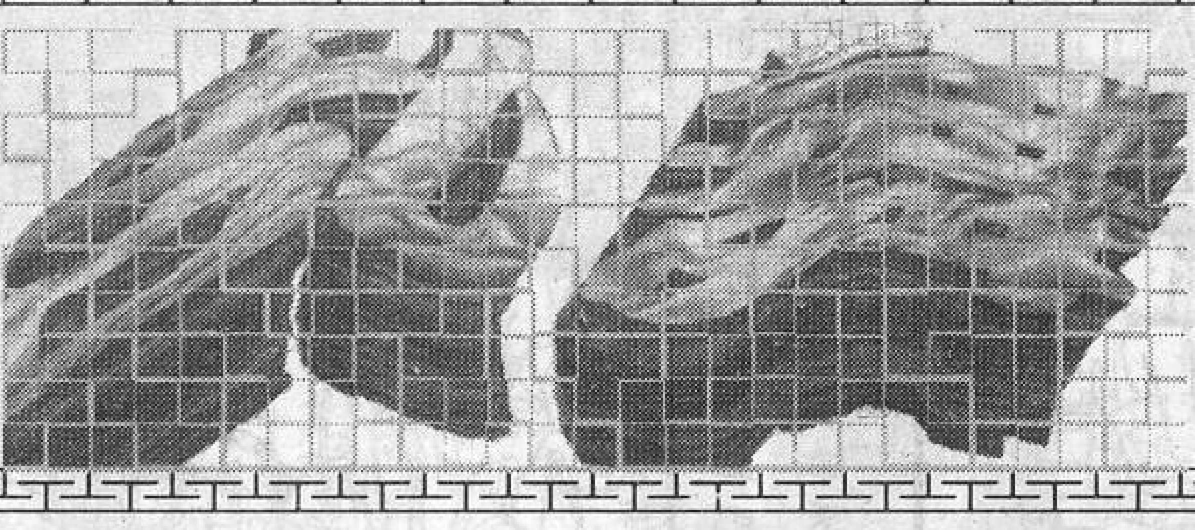
(嘎哈吉)……虽然是画面端的别语，在这游戏里可是其他游戏所无法比拟的有着巨大恐怖的地方。完全被连续技所约束住。在连续技中称得上令人担惊受怕的，可说是空中连锁打击技，但在画面端时，对手连被打退的空间都没有，只得继续和对手紧密地贴着！总之，在那儿不论如何“下三烂”的连续技都会成功。虽则一两句话无法说清，但只要在角落中击飞对手，或一个背摔过去，即可很轻易地连上拳脚和必杀。

世嘉主机上最完美移植度的二维格斗到此告一段落，这样艰巨的任务，土星还将继续完成下去，后面就是“恶魔战士全集”。就目前的趋势来看，除去时髦的三维作品，街机平面佳作也是不可或缺的，操纵性……

责任编辑/川天天



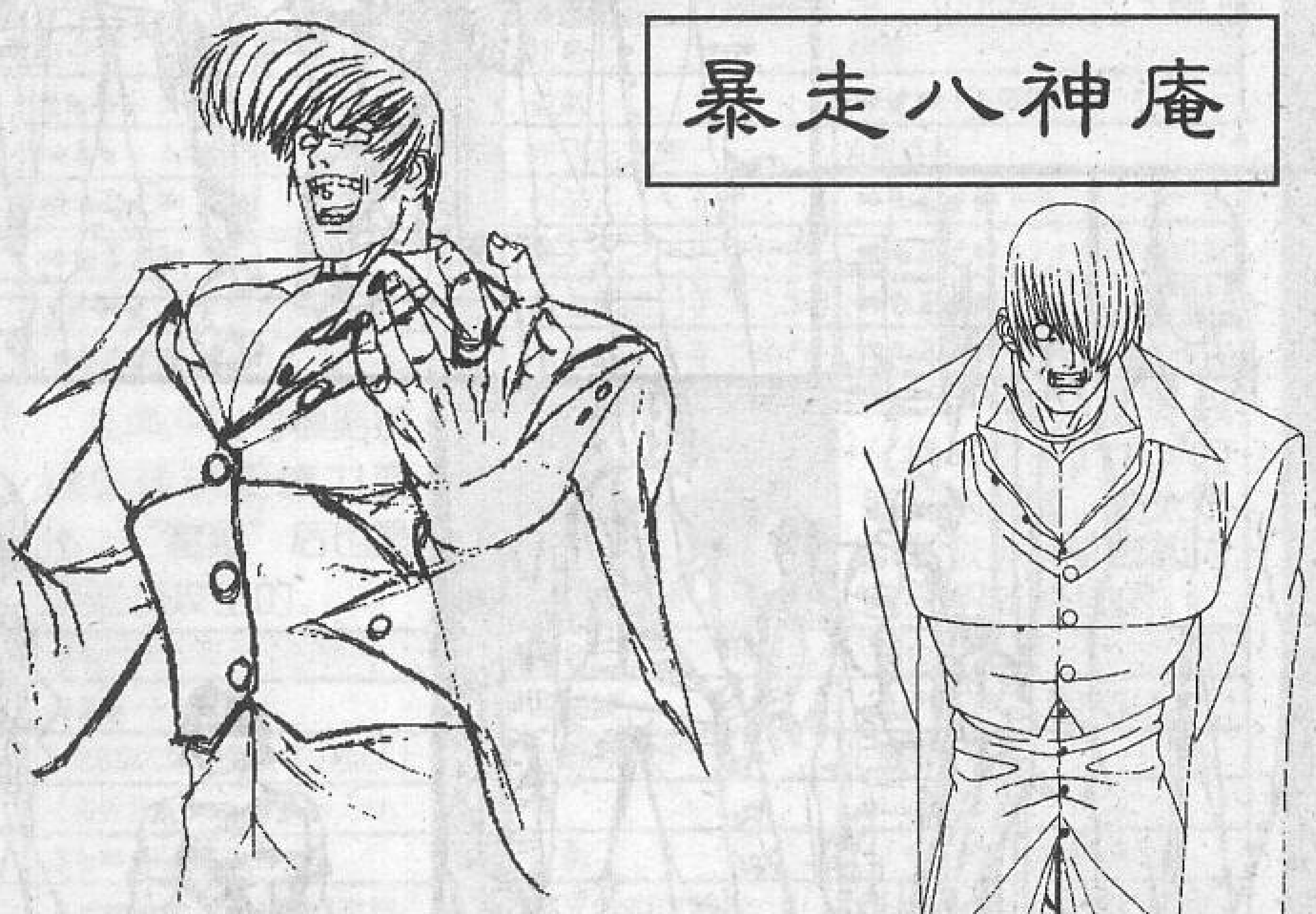
CAPCOM 拥有正宗门派所特有的技击美感，恰似 SEGA 的 VF3TB。欧亲哈拉硕！



势力之继续 KOF

还记得去年 11 月号的《乱舞势力》黑白版吗?你是否被那些来自 KOF 的战士们的设定原画吸引?据本人了解,自去年底到目前《'97 格斗之王》一直是街机厅中的姣姣者,真是"万千宠爱于一身"。这次为大家献上的"续集"是从那两位暴走人物和新人矢吹真吾到中 BOSS——真·新面孔队以及大佬大蛇和那张海报(见本刊去年 9 月号中心彩页)的设定图,但愿大家能再次感觉这股势力的澎湃 POWER。本来还是向大家公开一些特殊队伍的 ENDING 画面,但由于版面的原因只能作罢,怎么办呢?苦心钻研《格斗天书》后去机厅爆机后自己看吧!

——SHADOW PHOENIX



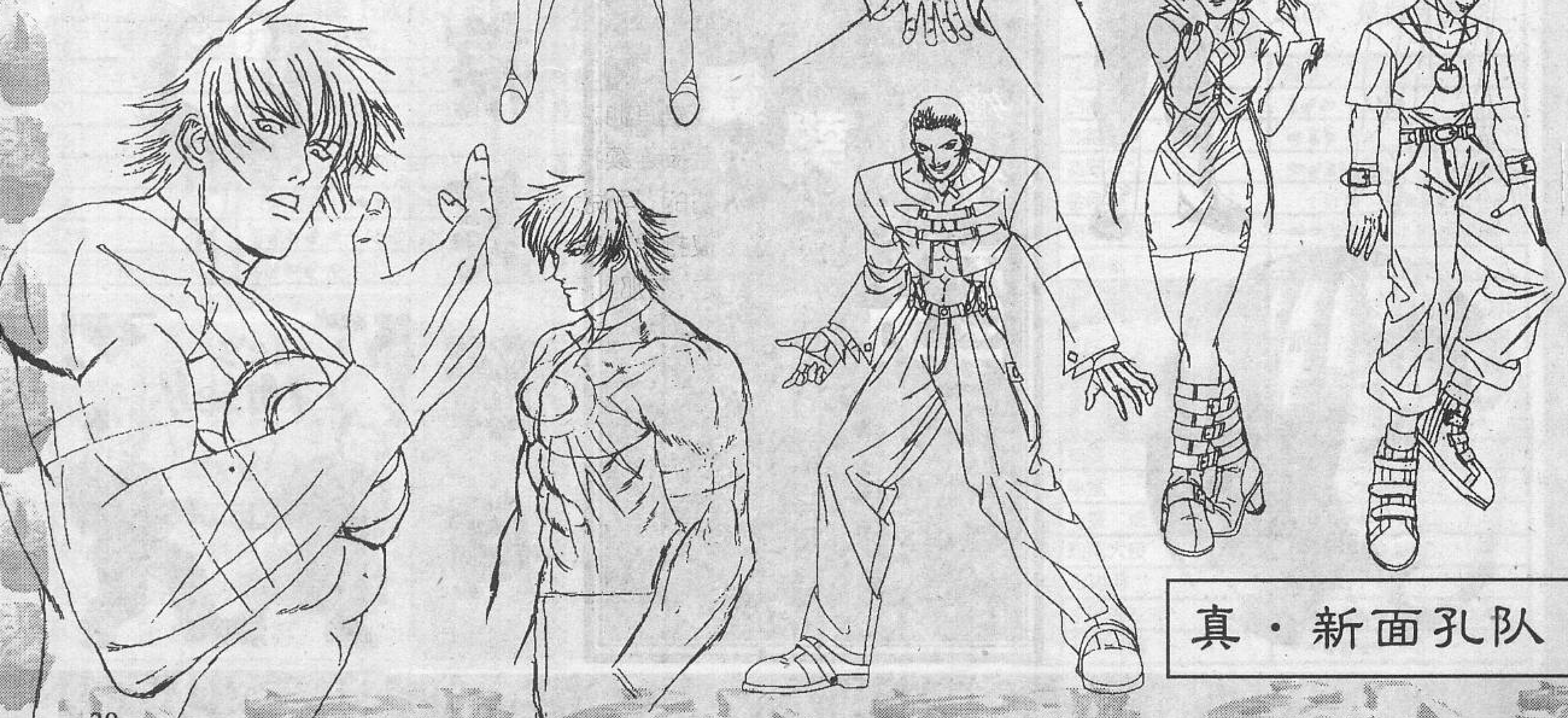
暴走八神庵



大蛇

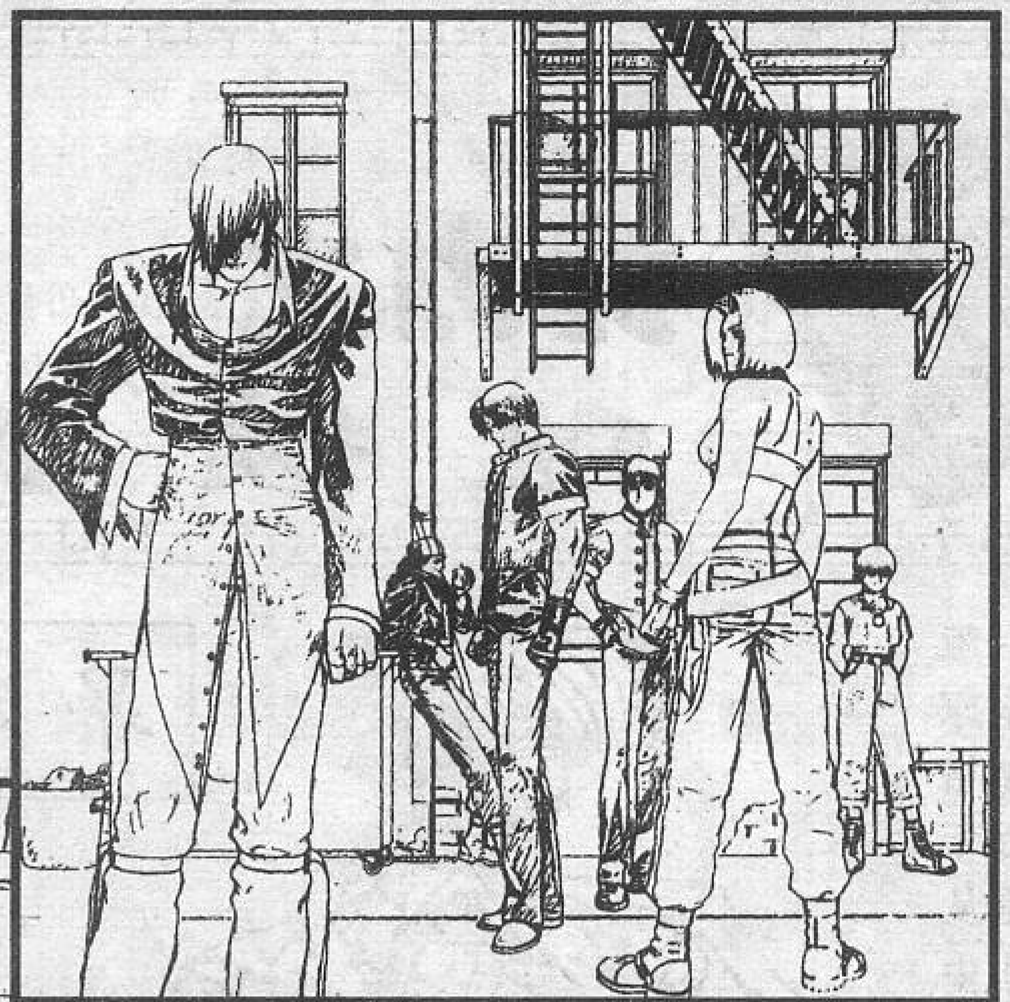


暴走莉安娜



真·新面孔队

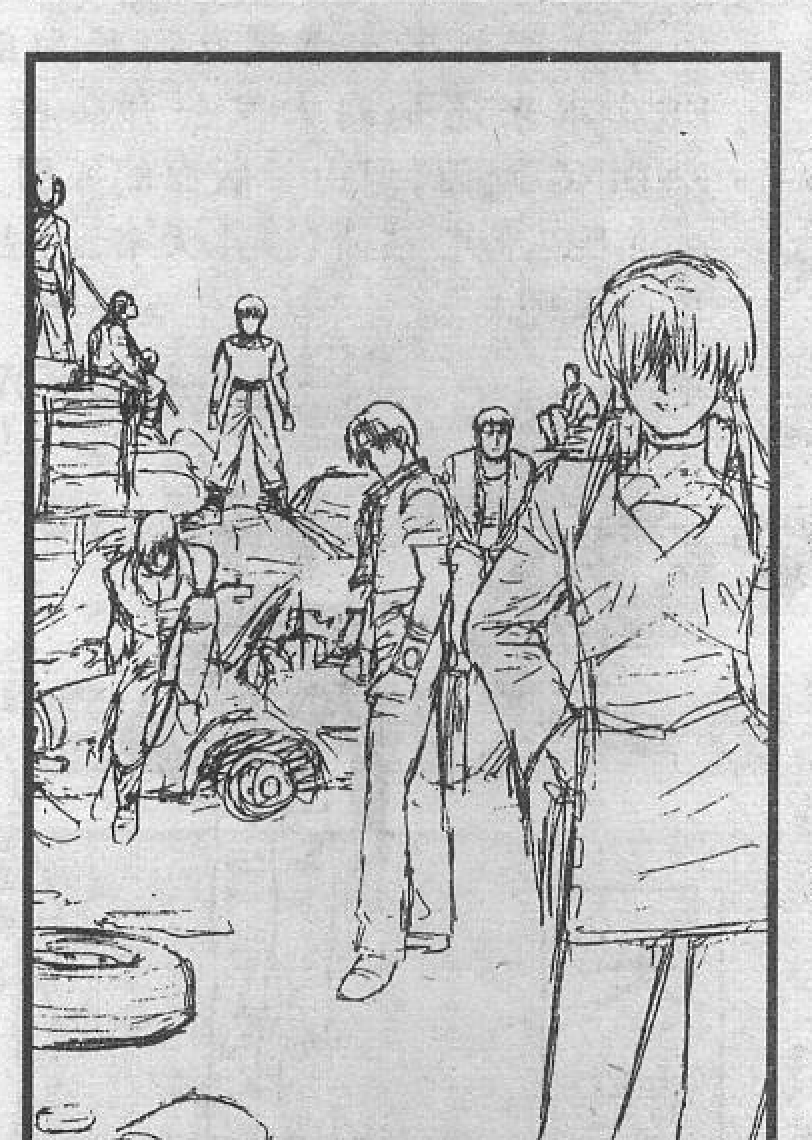
▶▼右为海报的决定稿，基本上与大家看见的一样，而下方的则是80%时的完成稿，看得出来区别吗？

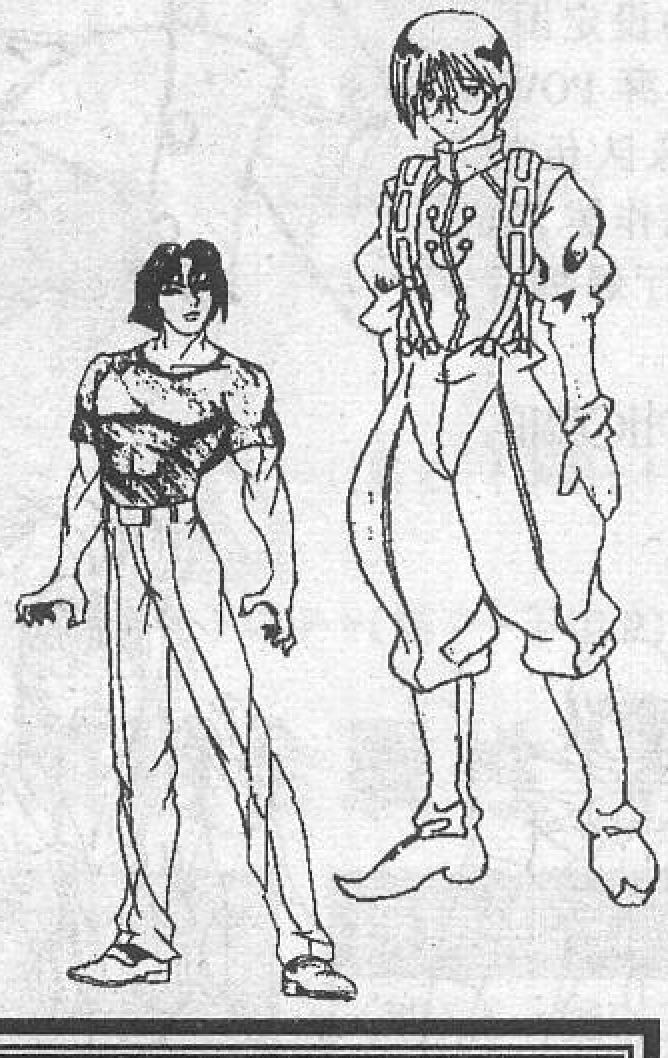




▶◢这两张的感觉似乎只是草稿，但只要仔细观察每个人都颇具神采，尤其是下图的草雉总有些HK郭天王的影子。



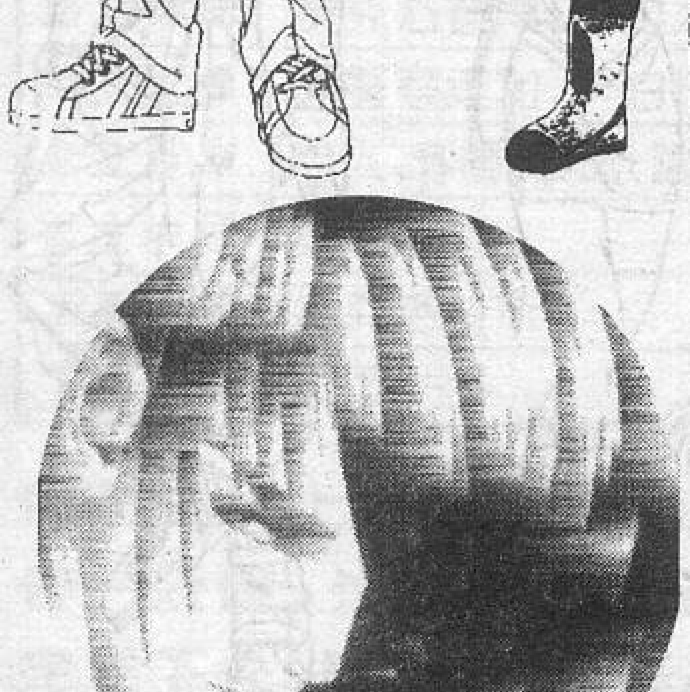






矢吹真吾





亂世的風雲他們能夠易如反掌般改變
都市漫天飄**舞**的究竟是誰的無盡依戀
天空中縱橫着**勢**不低頭的誓言片片
不再將難忘悲傷慢慢地**力**不從心沉澱
繼續 **KOF**

搞笑瞬间





剑舞 势力

VOL.10

SNK的去年末格斗新作《~幕末浪漫~月华之剑士》你玩到了吗？这里为大家献上此作的全技表，其中“黄底”代表必杀技，“红底”代表超奥义，“蓝底”代表潜在奥义。此款游戏可以说制作得相当不错，去年底与风马一起玩时，都不约而同发出啧啧赞声哦。快快掌握好招式随这群月华之剑士去幕末浪漫吧，否则我S·P会……（HA，HA……）

—SHADOW PHOENIX

枫（觉醒前）



“一刀·空牙”此招在一次发动后再次输入指令可达到追加攻击的目的。

技名	指令
一刀·疾风	↓↘→ +A或B
一刀·空牙	→↓↘ +A或B
一刀·连刃斩	↓↙← +A或B（连续输入3次）
一刀·岚讨	（接近敌人）←↙↓↘→+C
活心·伏龙	↓↙←↙→ +A或B
活心·亢龙	↓↙←↙→ +B

↓ 觉醒 剑质槽满了及体力槽变红时同时按B、C、D键

枫（觉醒后）



觉醒后的他觉悟了不少雷属性的必杀技，其中“晨明·岚讨”具有追击性。

技名	指令
晨明·疾风	↓↘→ +A或B
晨明·空牙	→↓↘ +A或B
晨明·连刃斩	↓↙← +A或B（连续输入3次）
晨明·岚讨	（接近敌人）←↙↓↘→ +C
活心·醒龙	↓↘→↓↘→ +AB键同时按
活心·苍龙	↓↘→↓↘→ +B

御名方守矢



攻击范围很长，“带刀·步月”是瞬间移动技，其是正统剑术世家“活杀逸刀流”的传人。

技名	指令
逸刀·月龙	↓↙← +A或B或C
逸刀·新月	→↓↘ +A
逸刀·月影	↓↘→+A或B（连续输入3回）
带刀·步月	←↙↓ +A或B或C
活杀·十六夜月华	→←↙↓↘→ +AB键同时按
活杀·乱雪月花	→←↙↓↘→ +B

雪



“垂斩”也有追击的可能。“真·雪风卷”是将敌人吸入，再降下冰块给予打击的招式。

技名	指令
冰刃	↓↘→ +A或B
霜华	→↓↘ +A或B
瞬雪斩	↓↙← +A或B
垂斩	（接近敌人）→↘↓↙← +C
雪风卷	↓↙←↙→ +AB键同时按
真·雪风卷	↓↙←↙→ +B

一条明



使用阴阳术召唤出式神或妖怪进行战斗，而呼出式神的御札和人形则收藏于袖中。

技名	指令
式神·天空	↓↘→ +A或B
劾鬼·泥田坊	→↓↘ +A或B或C
劾鬼·清姬	→↘↓↙← +A
变化人形	→↘↓↙← +C
式神·六合	↓↙←↙→ +同时按A、B
劾鬼·百鬼夜行	→↘↓↙←→ +B

神崎十三



“轰弹冲”可根据按键长短来使威力变化，“富狱”后也是可追加攻击的。

技名	指令
激震	→↓↘ +A或B
轰弹冲	A或B或C或D键按住2秒以上
富狱	（接近敌人）→↘↓↙← +B
金刚重坠	↓↘→ +A或B
乱目·大激恸	↓↙←↙→ +AB键同时按
乱目·超激恸	（接近敌人）→↘↓↙←×2+B

鹫家庆一郎



“俊杀”后连按键可使HIT数增加，该角色是著名的新撰祖成员，剑术一流。

技名	指令
疾空杀	←（蓄）→ +A或B
虚空杀	↓（蓄）↑ +A或B
狼牙	←（蓄）→ +C
俊杀	↓↙← +A或B
真·狼牙	↓↙←↙→ +AB键同时按
最终·狼牙	↓↙←↙→ +B

紫镜



“回转肝”可利用连打令距离延长。“迷凶死衰·狂喜”是武器飞射技。

技名	指令
秃鹫	↓↙← +A或B
回转肝	→↓↘ +A或B
斩肉镰鼬	←↙↓↘→ +A或B
斩肉大铁	（空中）↓↙← +B
迷凶死衰·狂喜	↓↘→↓↘→ +AB键同时按
迷凶死衰·凶饥	↓↘→↓↘→ +B

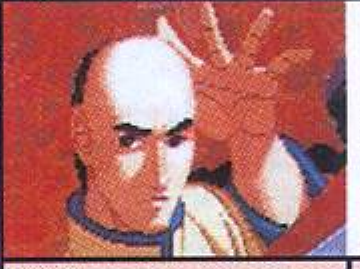
天野漂



是“我流喧哗矢仓”门派的传人，“盘上此之一手”是类似特瑞“能量喷泉”的招式。

技名	指令
雀刺	→↙→+A或B
居飞车穴熊	A键连打
必至	→↘↓↙← +B
盘上此之一手“和金”	→↘↓↙←×2+AB键同时按
盘上此之一手“飞车”	→↘↓↙← ×2+B
盘上此之一手“角行”	→↘↓↙← ×2+A

李烈火



“霞”是类似《格斗之王》中“闪避”的招式，此人是以北派少林寺武功为自己招式基础的。

技名	指令
龙槌旋	↓↙← +C（连续输入3次）
炎扇翔	→↓↘ +B
霞	AB键同时按
火影	（前招中）A或B或C
奥义·炎龙缠身	↓↙←↙→ +AB键同时按
秘奥义·苍天无影脚	↓↙←↙→ +B

斩铁



与《龙虎之拳》中的如月影二拥有许多相似的招式，“流影阵”可以跳返敌人的飞行道具。

技名	指令
流影阵	↓↘→ +A或B
钢断·改	→←↙↓↘→ +B
天魔脚	（空中）↓ +C
水面隐	←↓↙ +A
螳螂双刃	↓↙←↙→ +AB键同时按
暗狩	（接近敌人）→↘↓↙←×2+B

直卫示源



“烈咆哮”后连按键可增加HIT数，“翡翠碎”是指令投技。

技名	指令
白虎爪	↓↙← +A或B
烈咆吼	→↓↘ +A
翡翠碎	←↙↓↘→ +C
金刚碎	（近身）→↘↓↙←→ +C
因果应报	→↘↓↙←×2+AB键同时按
不俱戴天	→↘↓↙←×2+B

玄武之翁



自称创出一流派，实际上研修“真心流—之太刀”中狡猾之技。

技名	指令
龟笼	↓↘→ +A或B或C
龟舞·地	→↘↓↙← +A或B
钓果大良	→↓↘ +A或B或C
无功用	↓↓ +C
玄武的咆哮	→←↙↓↘→ +AB键同时按
玄武之怒	→←↙↓↘→ +B

追加攻击&特性变化

必杀技后，再按键连打，再输入指令，使追加攻击变为可能。但A、B、C三键各有对应的技，根据按键的不同，可改变速度、轨迹、距离、效果等。



↑“劾鬼·泥田坊”可根据按键不同改变出现位置。

↓鹫家的“最终·狼牙”按住2秒以上键可使防御不能。



CAPCOM Q版 战士举家出动!!

搞笑大师们 堂堂登场!





塔巴莎与她的伙伴




阿鲁（爱猫A）


以布（爱猫B）




幽灵


杖

※人物来自《WARZARD》

丽丽姐妹 同时来袭


被攻击时都露出痛苦的样子。


两者的表情都很丰富。


僵尸、符咒共同战斗。





《口袋战士》怪异现象图鉴



本来这款游戏的背景就是够有趣的了，加上游戏中出现的许多突发事件更令它一显"笑星本色"，在此挑些好玩的给大家看看。

中国名胜——自行车兵团(?)



春丽必杀技——轮海啸





莫名现象，其妙无穷



豪鬼的残像脱离桑吉尔夫怀抱，闪空而去……

霸王街头 006





↑“SUPER ARTS”共包括“瞬狱杀”及“天魔豪斩空”等五种。

即使到了Ⅲ代，也不能没有“灭杀男”—豪鬼大叔出现啊，不出所料，在《街霸Ⅲ·二度冲击～巨人的攻击～》中他终于现身了。虽然仍是隐藏人物，对COM时满足特定条件，他即会乱入而来，当然也可利用秘技选用（不过笔者曾直接选用了他老人家），必杀技和“SUPER ARTS”与《ZERO》时代几乎一样，快去令他登场消灭敌人吧，但千万别学天师用他上瘾啊！

—SHADOW PHOENIX



↑杀意之波动的象征，令人胆寒的“瞬狱杀”。



↑“斩空波动拳据说还加入了空中阻碍哦。



追求拳法极限的灭杀狂人

COM豪鬼出現条件

①从未CONTINUE
②1 ROUND也不曾输
③PERFECT胜出达到以下规定
1回（1局制）·2回（3局制）
3回（5局制）·4回（7局制）

豪鬼使用指令

以下角色选用配合方向键

① 隆…↓↓↑
② 肯…↑↓↓
③ 隆…↑
④ 肯…↓
⑤ 辛…↓↓↑↓↑↑↑

豪气纵横山河 鬼神畏惧万里



←作为“SURER ARTS”灭杀螺旋脚从空中龙卷开始打击敌人。

豪鬼必杀技一览	
豪波动拳	↓↘→+P
斩空波动拳	↓↘→+P（空中）
豪升龙拳	→↓↘+P
龙卷斩空脚	↓↙←+K（空中可）
灼热豪波动	→↘↓↙←+P
阿修罗闪空	→↓↘（←↓↙）+P×2（K×2）

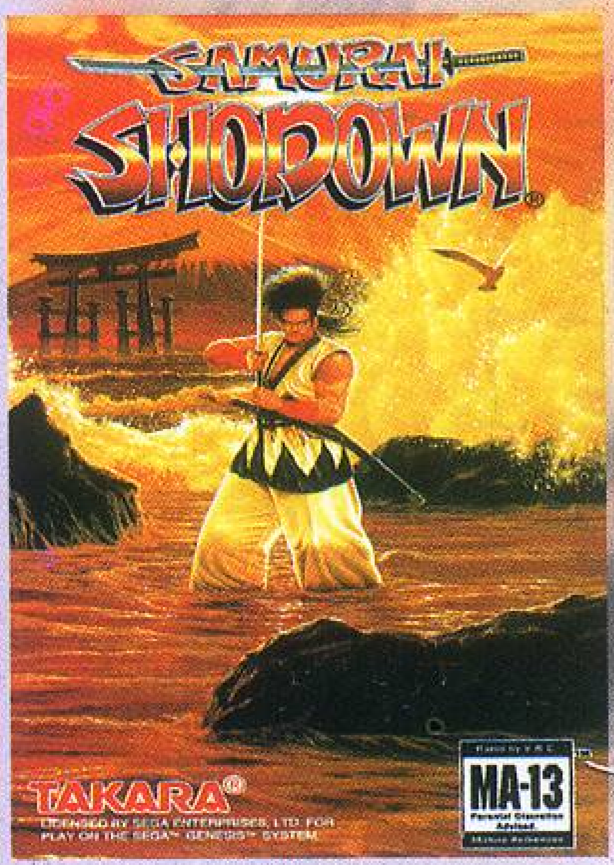
特殊入力技	
头盖破杀	→+中P
天魔空刃脚	空中で↓+中P

SUPER ARTS	
灭杀豪波动 （空中时）天魔豪斩空	↓↘→↓↘→+P
灭杀豪升龙	↓↘→↓↘→+P
灭杀螺旋脚（空中可）	↓↘→↓↘→+K

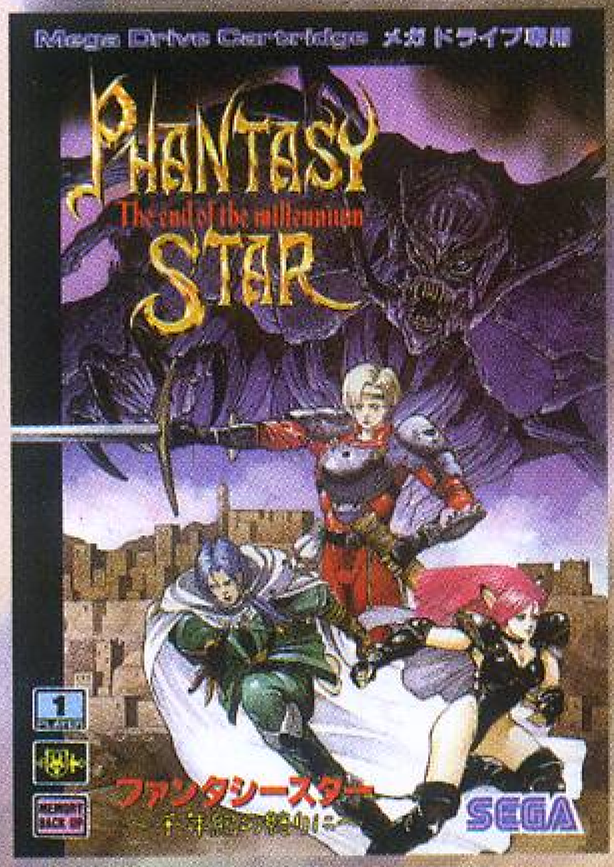
※追加指令：前转：（特殊入力技）→↘↓↙←+K。瞬狱杀（气槽MAX时专用）：弱P、弱P、→弱K、强P。

MD江山计划 VOL.1









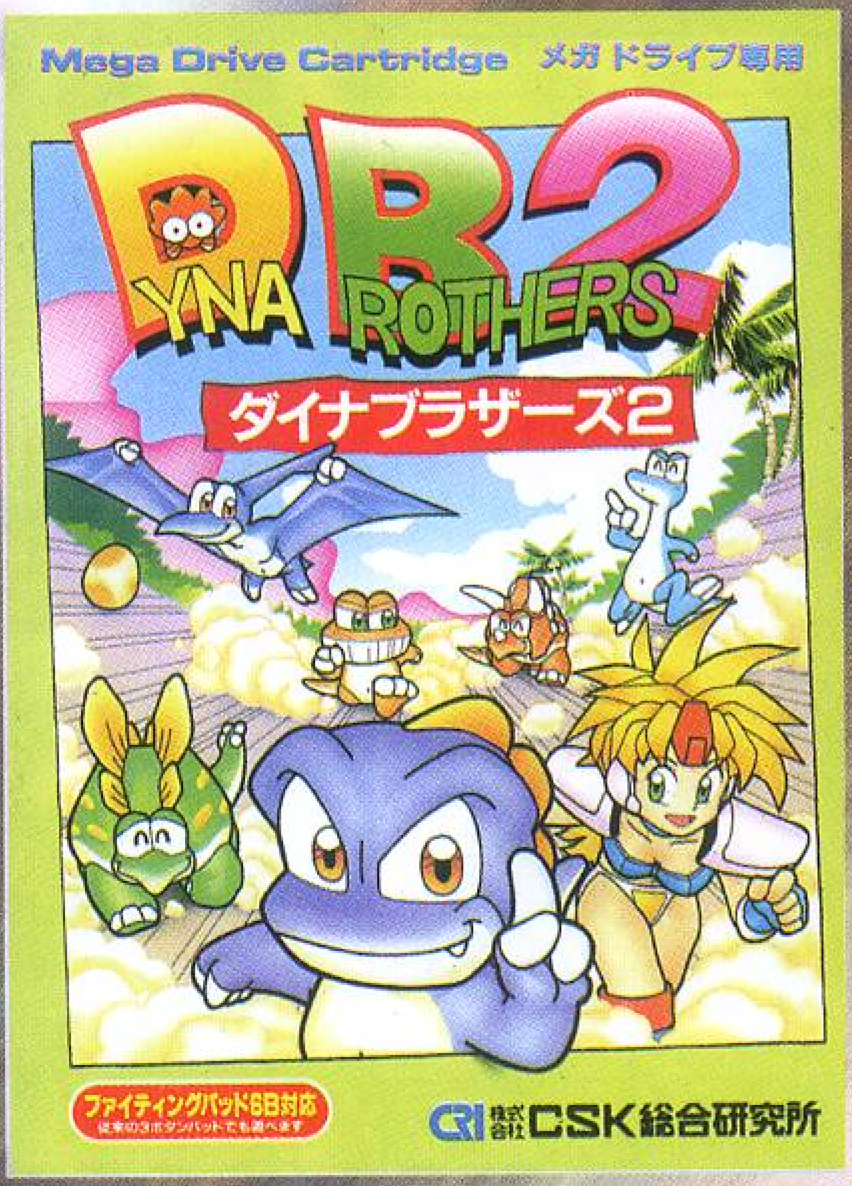
SLG经典之王—《大航海时代II》。

格斗名作《侍魂》。

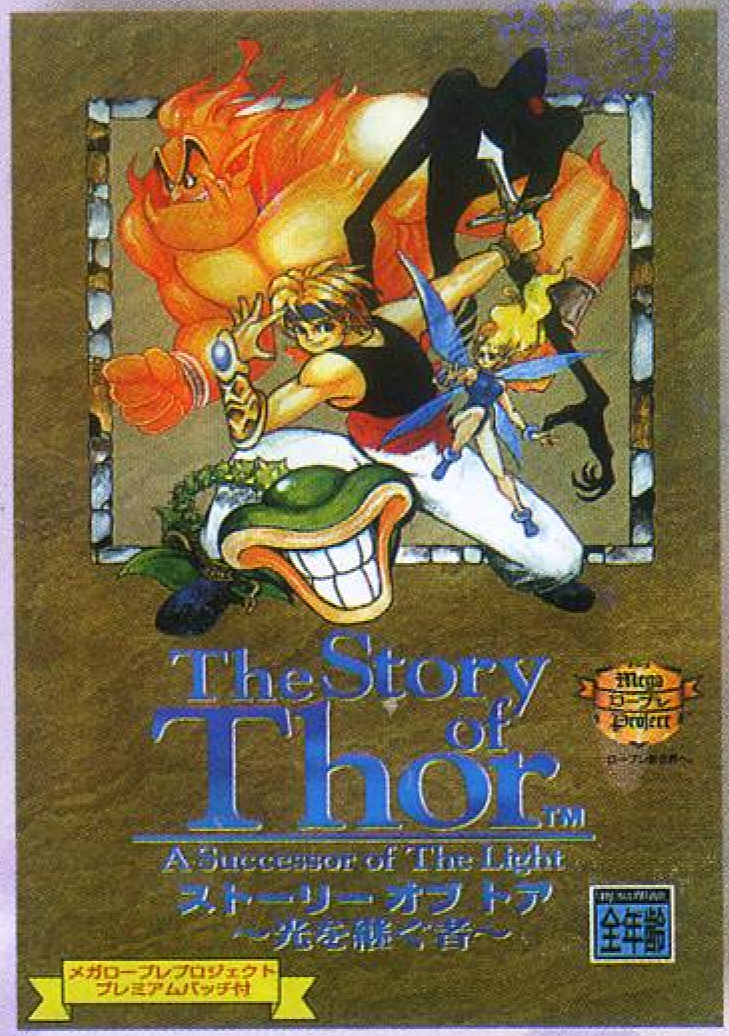
风格清新的A・RPG—《新创世纪》。

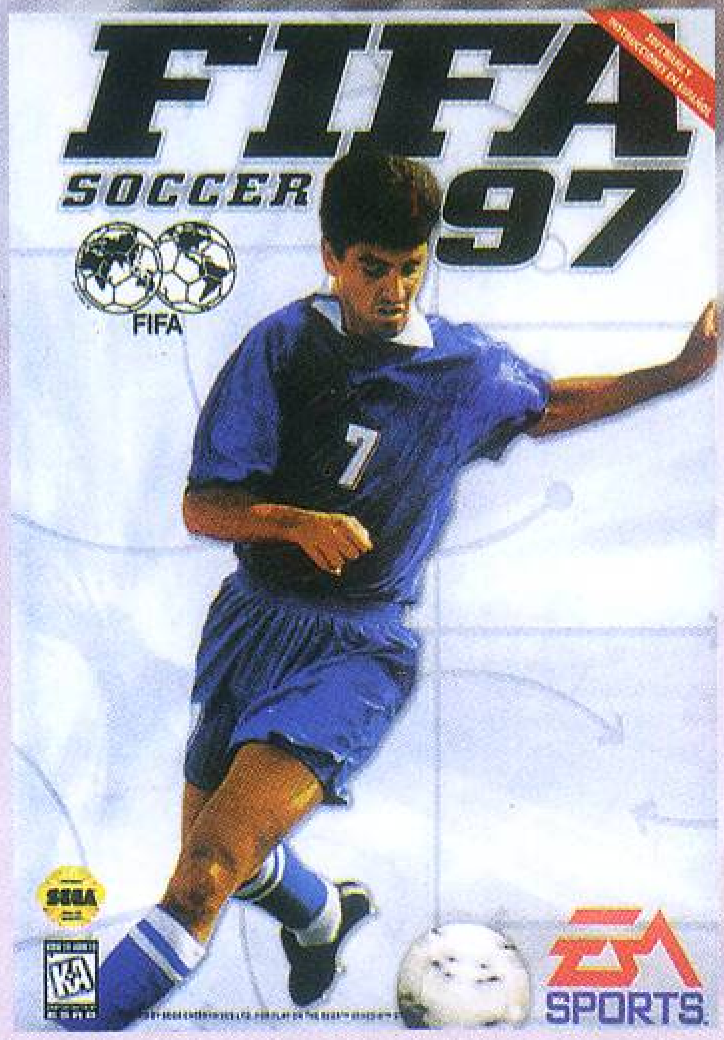
《梦幻之星》永远的梦幻。

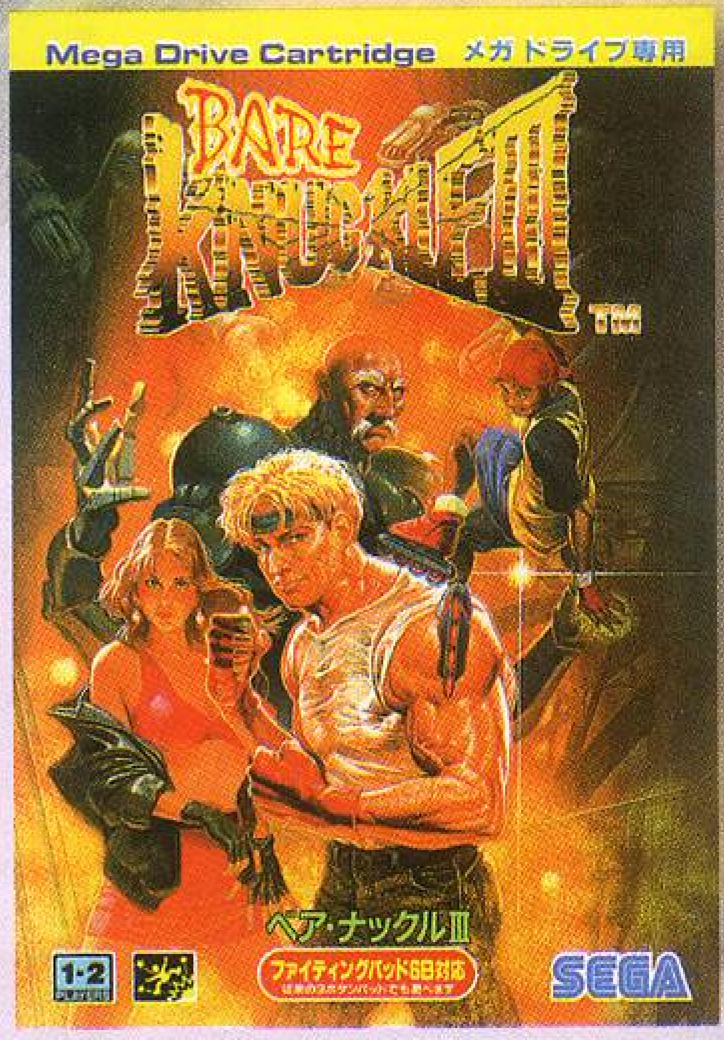
曾引无数游戏玩家英雄竞折腰的世嘉公司的16位主机—MD，想必到了目前这个GAME战火纷飞、次世代横行霸道的今天，许多朋友仍对之流连忘返、恋恋不舍，掐指一算在彩页中已有些日子没有MD的踪影了，现在我们一起开始MD江山计划，旨在恢复大家心目中这位昔日大哥的绰约风姿，第一次嘛就来个封套SHOW吧！



以独特个性引起过狂潮的《恐龙兄弟2》。







A・RPG王者之作—《光之继承者》。

SPG经典作品—《FIFA 97》。

在MD大打出手的《格斗四人组》。

唯有意相随



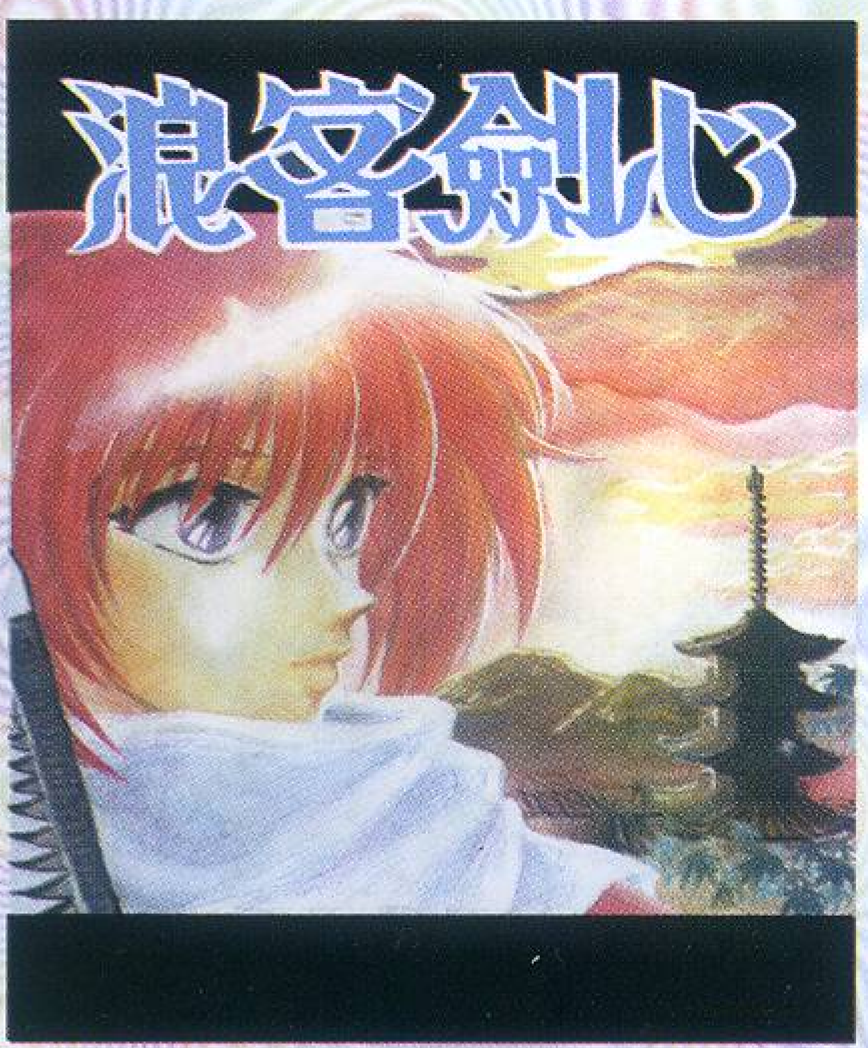
《罗将神水姬》　柳州　樊振

笔法错落有致，不过水姬和怪兽似乎有些色彩冲突，如果能将二者再区分明显，则更能令稿件出彩儿。考考你，知道怪兽原型是谁吗？



唉，题目真是难想，本想引用本人喜爱的岳武穆之《满江红》中的最后一句－朝天阙作为TITLE，但总有种不伦不类之感，随即作罢。

先告诉大家本人正宗98年一号影武者－SHADOW PLOUGH随着天空的晴朗终于也诞生了，这样组成“SHADOW御林军”也指日可待啦，哈哈……（此冗影武者真有实体在世，具体正身请留意画廊100期时揭晓）。



《浪客剑心－献给广大“剑心”迷》
南宁　黄婷

我哪里还敢小看来自南宁的稿子啊，小心谨慎，唯恐得罪“无限极”，来京屠“狼”。画稿一再声明不是临摹，难道是因为去年杂志封面的缘故吗？

发现自己过一时期总要臭贫一次（旁边天师语：我呸，你不是无时不刻在…），不过也有正经事儿告诉大家，ACTION！！

NO.1:如因本人失误而令各位刊稿但未得到赠刊的朋友以及所有来稿朋友请将姓名、年龄、性别、地址、邮编、画名等个人资料写在画稿背面，以便本人不再覆辙重蹈，大家能够更快地得到并看到自己的作品。

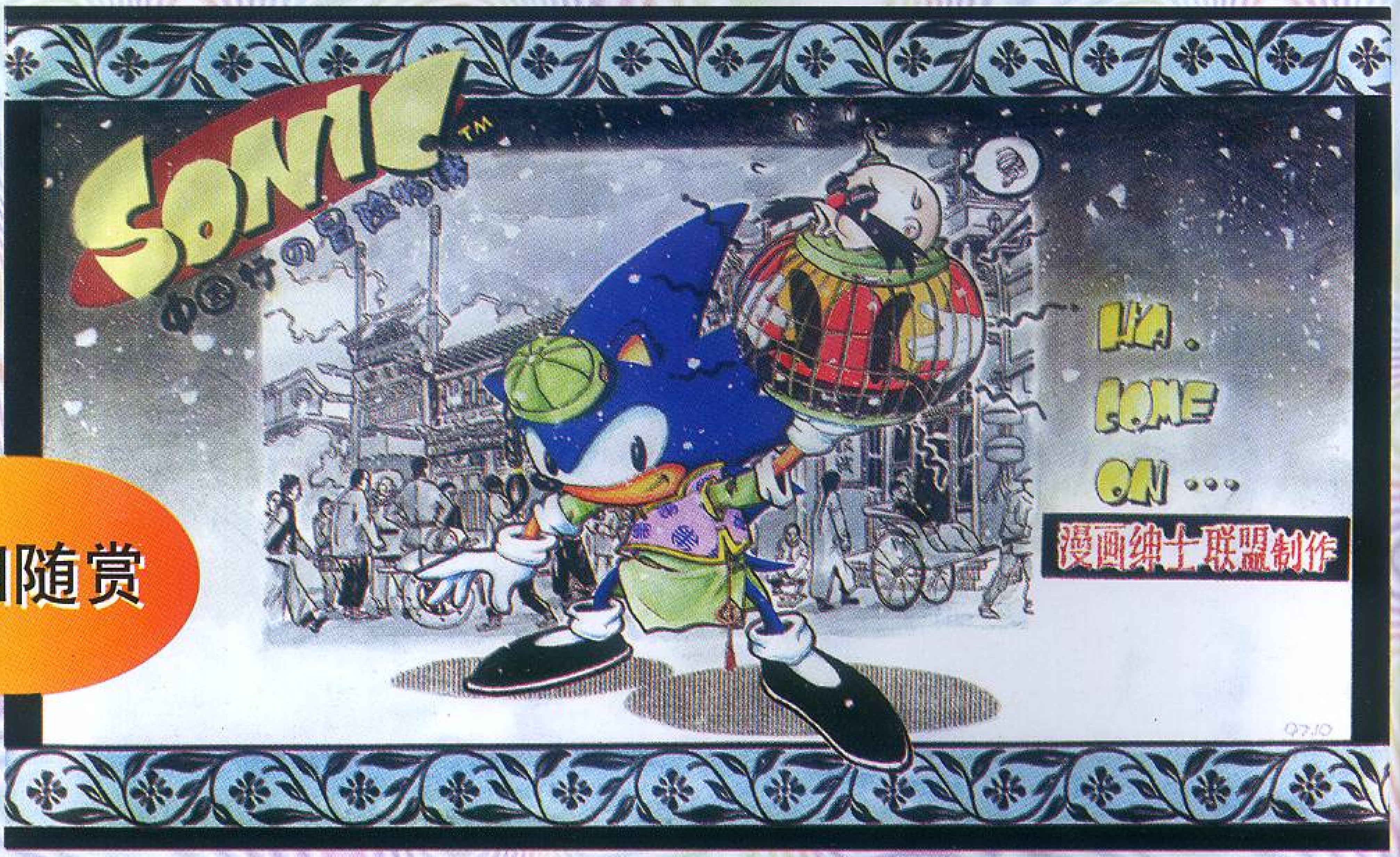
NO.2:鉴于画稿来势近期又有些FLOOD的味道，加之画廊一时半会儿不会增容。（列強割据的年代唯有英雄最寂寞！啊，“谁是列強？！”诸编怒目而视余也……）所以许多优秀作品无法及时跃身上廊（乘狼攻击？），请大家耐心等候，即使等到花儿谢了，但只要你记住，在又一个花季也许廊上就会绽放你的灿烂笑容。

NO.3:记得日本著名的ARTDINK公司的广

《SONIC 中国行の冒险物语》
南宁　漫画绅士联盟

此时窗外是白雪皑皑，不知你们何时能「降临」，来看这素裹的CITY，来鼓励一下你俩，今年可要更努力哦，否则我会变身成SONIC，笼中自然就是……（不说了，怕遭不测）。

意相随赏

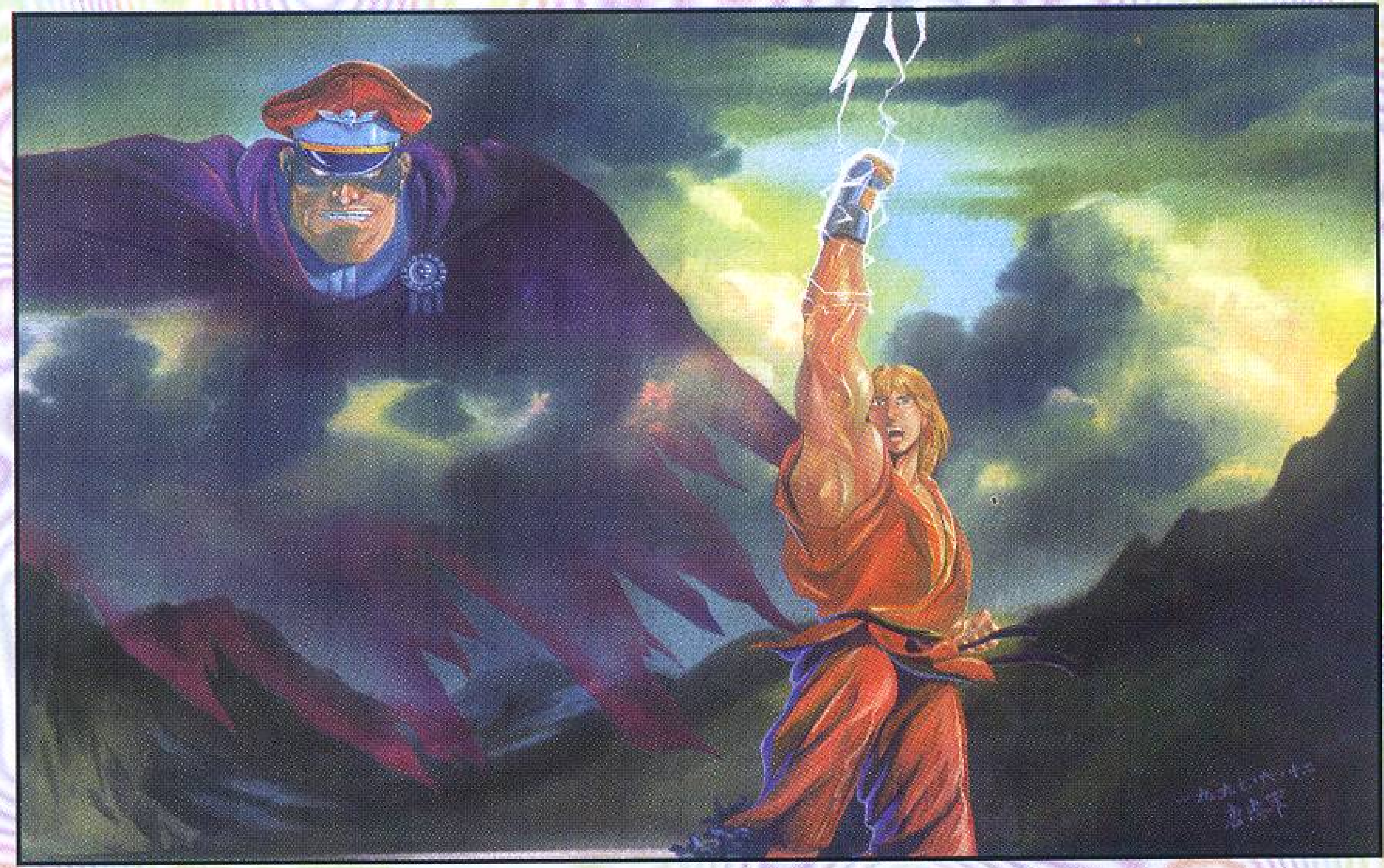


告语：ROME WASN'T BUILT IN A DAY。相信大家都知道它的深刻含意，这里要说的就是“画廊WASN'T BUILT IN A DAY TOO…

一廊主 SHADOW PHOENIX

（题目来自SOUTH'S某猫 'S FRIEND'S SHOYU之《兰花辞》）

题图：郑州　朱卫强



《街头霸王》　唐志军

罪该万死的我一再将大家的地址搞丢，来杀了我吧！唐大侠，几幅画真是煞费苦心了，留意前段文字将地址寄给我，否则…（天晓得）



《侍魂发型展系列①》
新疆乌鲁木齐　史晓灿

好象是许久前的稿子了，一直藏在柜中，知道吗？《侍魂》中我喜欢的人物发型是半藏儿子真藏的造型，告诉你很酷啊，以后会让你饱饱眼福的，NOW LOADING!!!

《无题》　北京海淀　曲南

氛围营造得颇有些让我看后憧憬自己是八神的奇妙意境，图文并茂的游戏心得尽管寄来，告诉你我是不忌口的，虽然某栏目已不在势力范围内，但凭我的实力“侵掠如火”是POSSIBLE的……

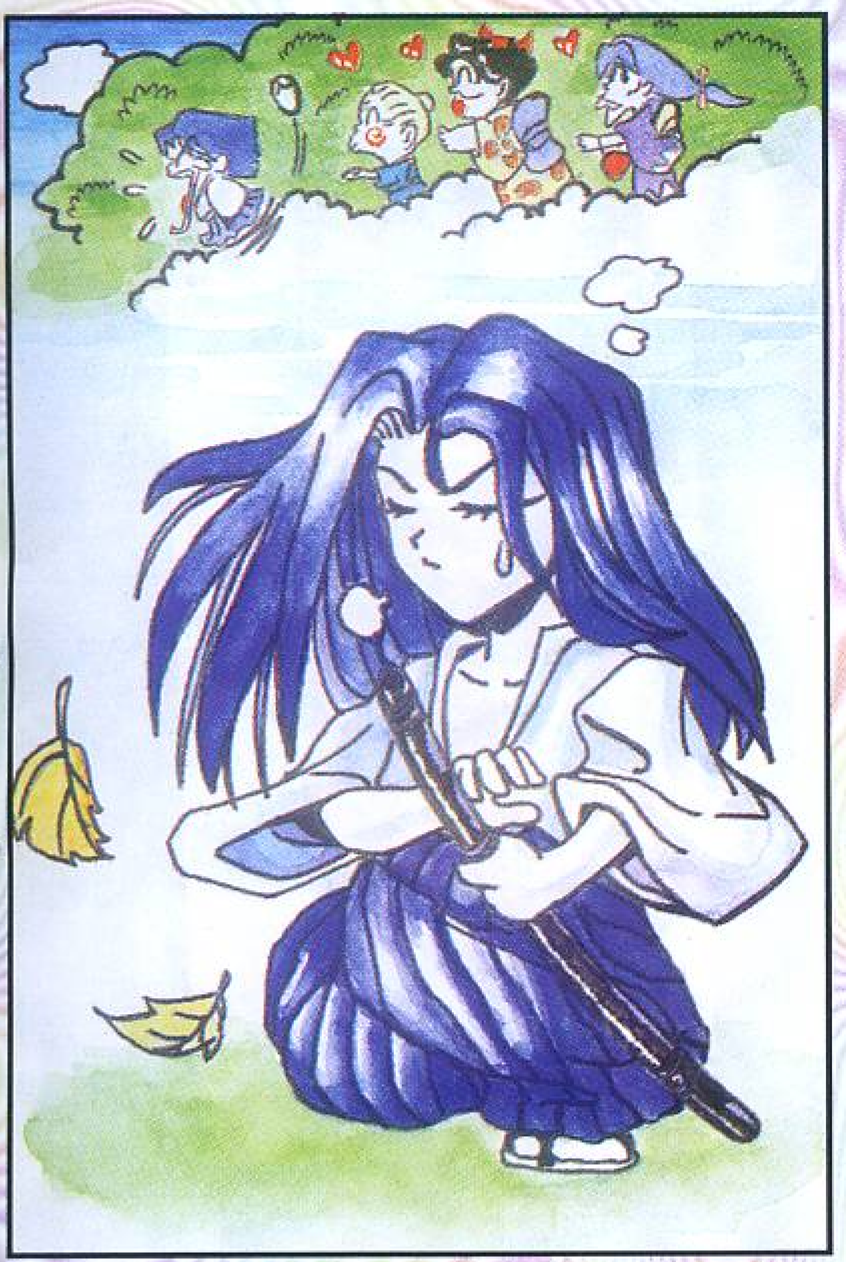




《风间火月》　北京新街口　张山

样子有些赛亚人感觉，但总给我似曾相识的…类似×卫×的风格，其他几幅黑白作品有的真是很有趣，留意若干期后黑白廊（因画稿多得要排队了…）





《右京的烦恼》　长沙　刘颖超

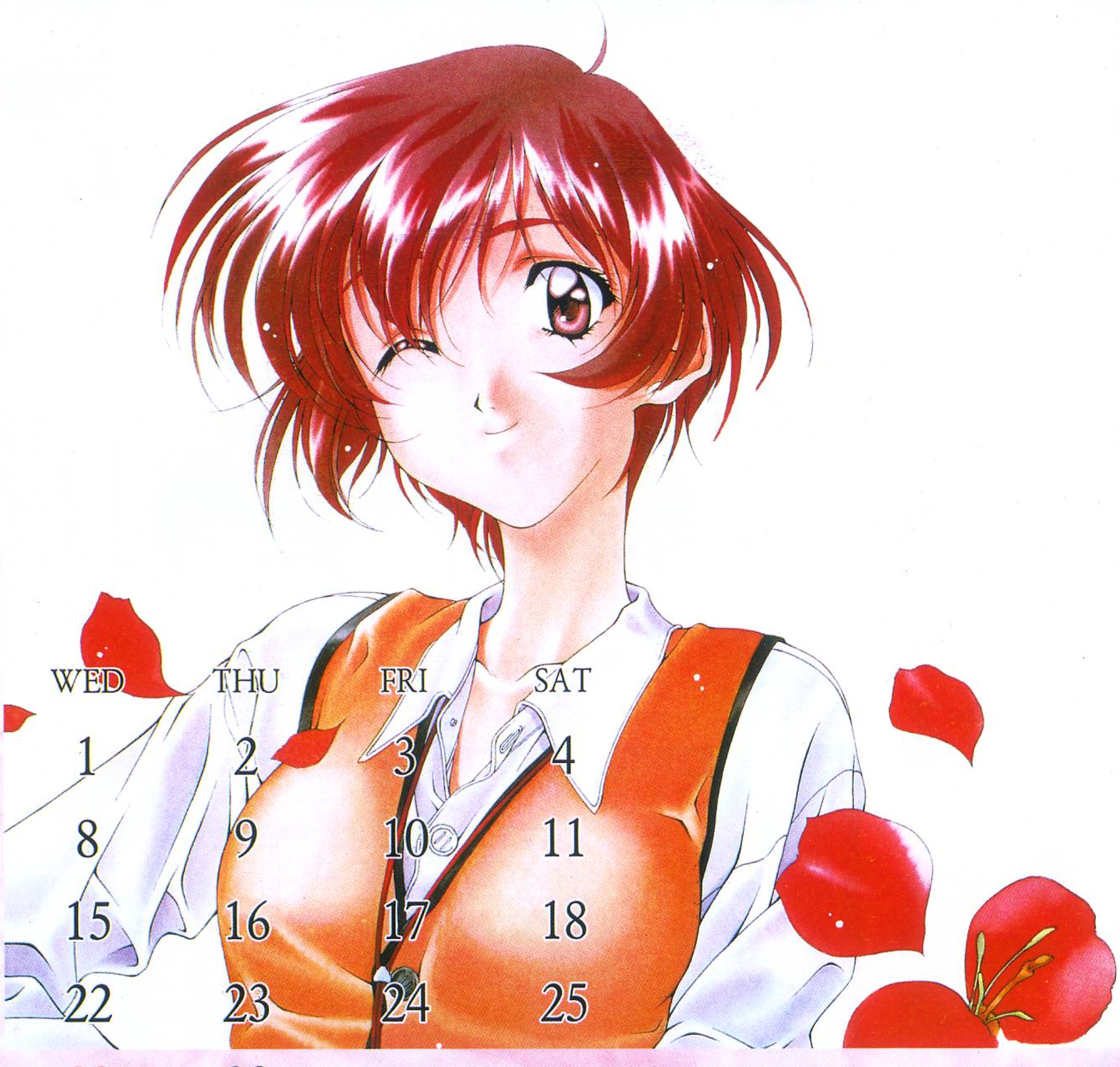
为什么总有些丑八怪和老太婆钟情于小桔子呢？难道秋风落叶中流传的只有右京那宛如千千心结的纠缠烦恼吗？别灰心，我们支持你，小桔子！

3 MARCH



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	•	•	•	•

4 APRIL



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
·	·	·	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	·	·

《电子游戏软件》杂志社　1998年3月

大墙画廊　特别版2之

《烈传》中日擂台赛

真説サムライスピリッツ武士烈伝

《烈传》可是说是侍魂迷不可错过的作品，画稿自然不少，现在将一些作品选出，同时将来自日本同样是描绘《烈传》的画稿登出，比一比，看看究竟谁的画技更胜一筹，谁的想像力更出乎意料，谁的作品更“烈传”呢？……

一廊主 SHADOW PHOENIX

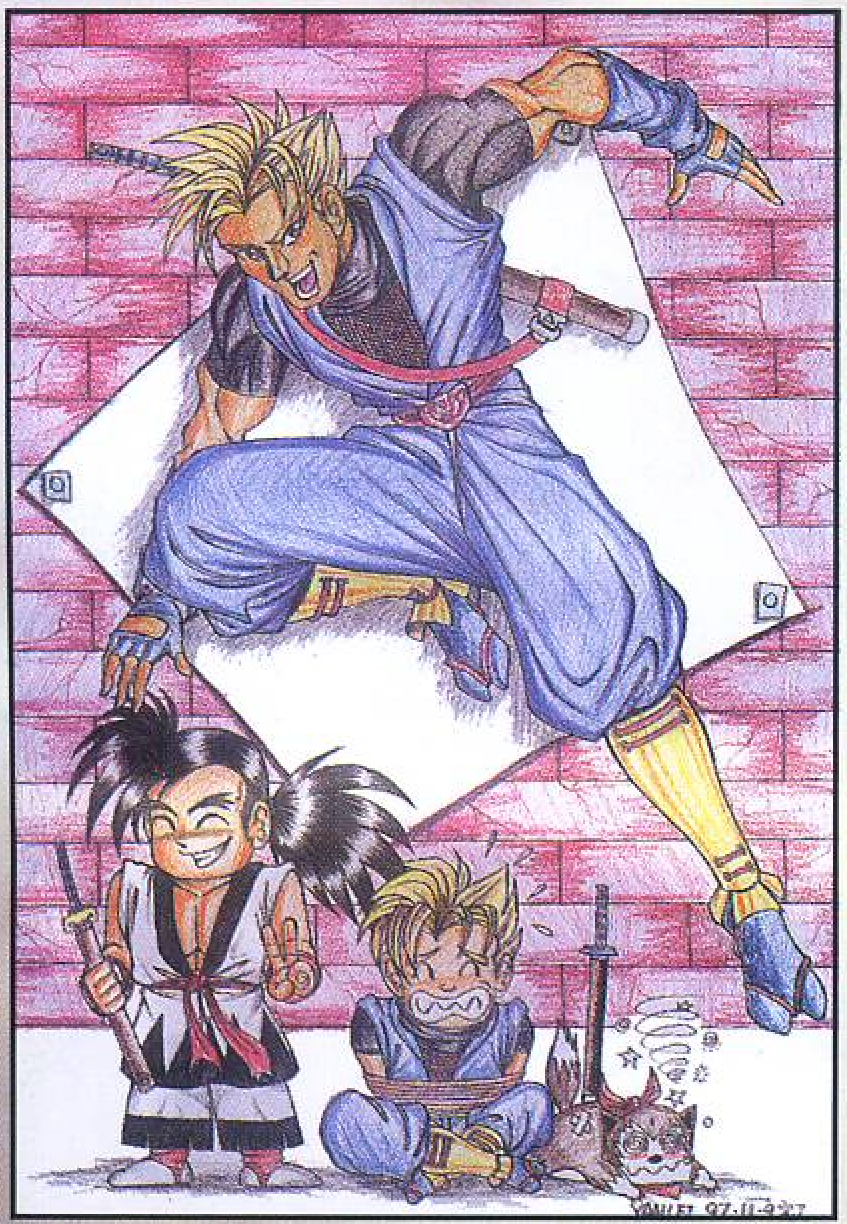


那锃锃亮银甲和金黄秀发均让这位这法兰西女侠更显英武之气，有兴趣不妨依《增刊》画一幅她在《真侍魂》中场地墙上的那幅壁画啊！

《夏洛特》　昆明　李卓

《无题》　陕西西安　严磊

霸王丸也够狠的，既然加尔福特输了，把他捆起来就完了吧，还把帕比杀了，也太不爱动物了，我不喜欢……

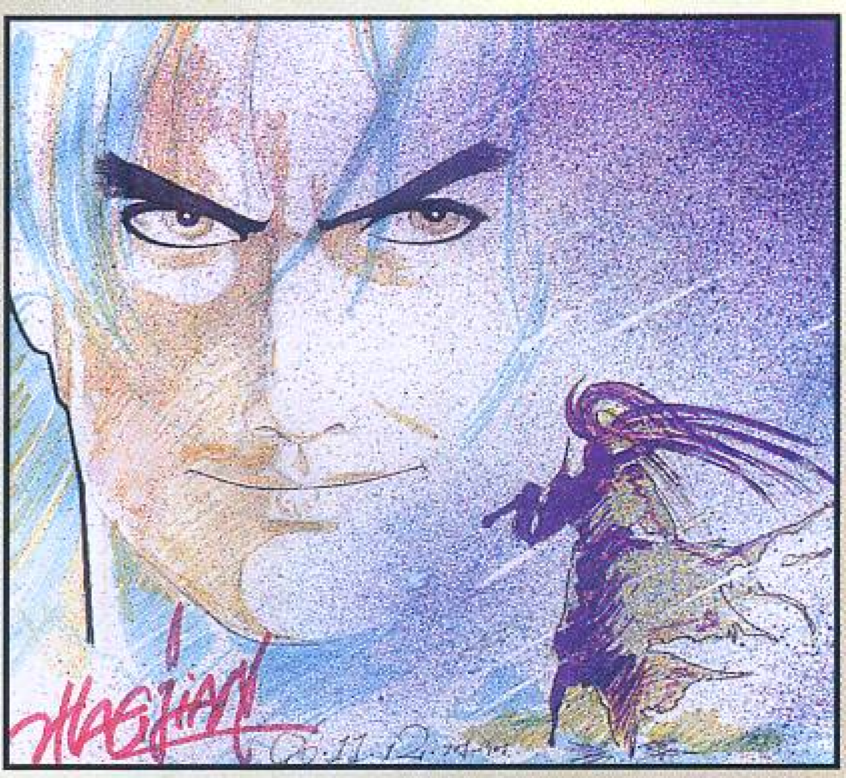


《Q版加尔福特》

广西上林县　韦云

虽然画面很简单，但胜在这位美国忍者被你这么一“Q版”，变得有些不伦不类，像是阿拉伯地区护送商贾的刀客或是横行沙漠中的好汉。





《无题》　陕西勉县　张健

霸王丸英气十足的豪情面庞在似乎萧瑟秋风中的牙神背景烘托下更加明确地告诉人们两人势不两立的“状况”……

《烈传》　哈尔滨　李思东

与《烈传》海报有些相似，人物面部造型总有种别样感觉，背景更渲染了本作的气氛—杀气腾腾。



《对峙》　昆明　钱增充

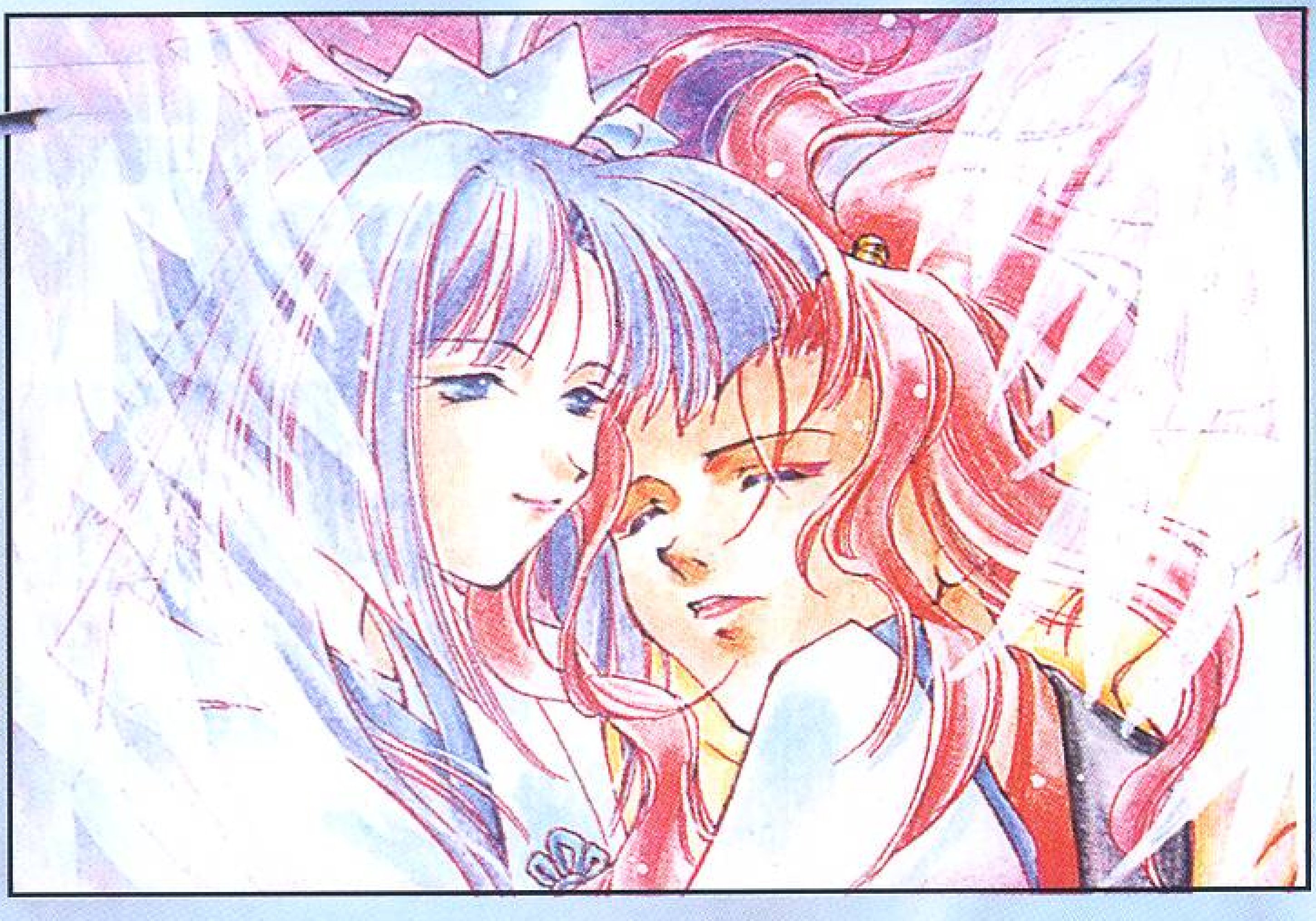
你真的是哈尼族的吗？两位大侠被你这一画，超杀的色彩真有些少数民族绚丽多彩的味道啊！不过要与日方“对峙”，画技还需努力哦！



真説サムライスピリッツ 武士烈伝

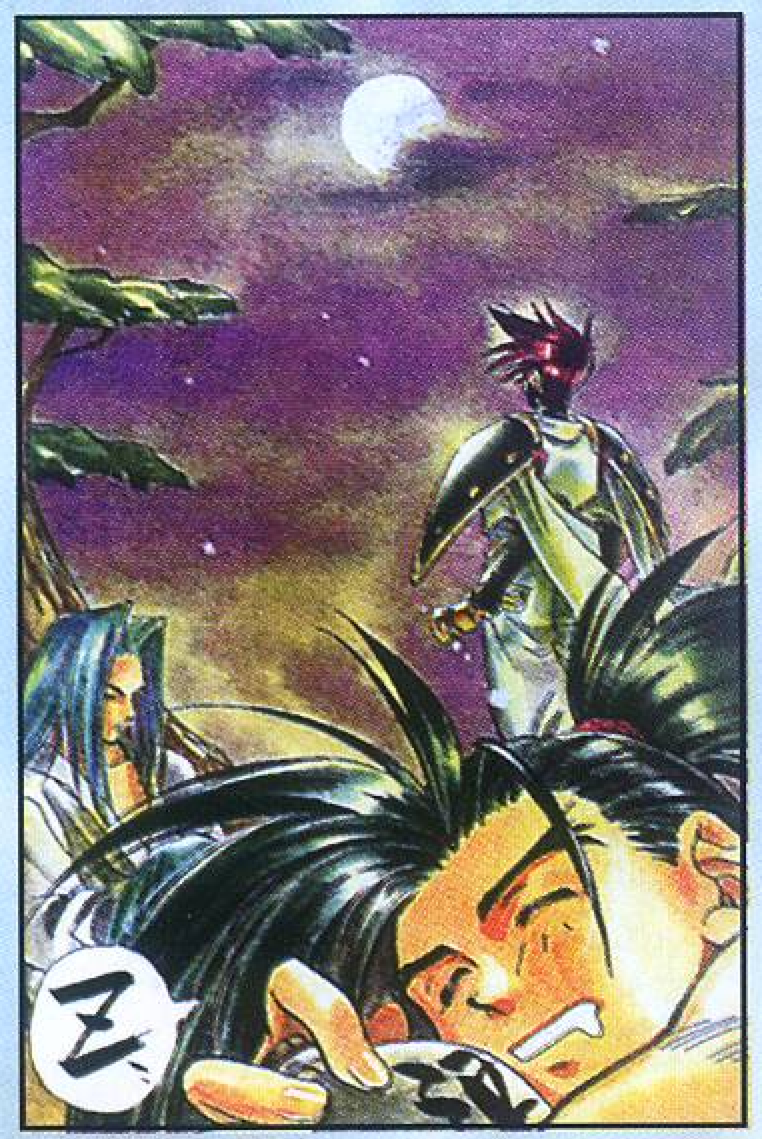
看一看《烈传》的原产地一日本的SNK公司举办的“插画大赏”吧，瞧瞧它们的功力如何？能否令“我”军POWER DOWN！？

日本获奖作品



大赏　北海道　天才冰子君

这就是此次“插画大赏”的“大赏”了，《烈传》中非常美丽的天姬与天草，被解放了的天草表情显得很和蔼，不再有往日的嚣张了，羽毛透明感描绘很生动。



SNK赏　北海道　天才冰子君

哇，得了「大赏」，还夺「SNK赏」啊！紫气东来的昏月之夜喝醉了的霸王丸与桔右京渐已入梦，而疾风之铃音不知对月兴叹什么呢？

梅本赏　山形县　白田佑司君

半藏被描绘成似乎加装了机械机关系统的异色忍者，那飘扬的红绸依旧是往日般耀眼，最另类的就是兵器变为了棍……





梅本赏　福冈县　服部萃藏君

似乎无论是谁画“查姆查姆”都是这种可爱的Q版模样，猴子巴古巴古的样子象个“阿弱”，左边是她的什么版本呢？

由SNK公司插画家梅本君及《侍魂》系列的特定插画家しろ大野先生和《土星杂志》一起举办的“大赏”也是为配合宣传《真说侍魂·武士烈传》的发行于去年举办的，由于该作为RPG作品，故画稿大多具有故事性，这是我国画稿所欠缺的。

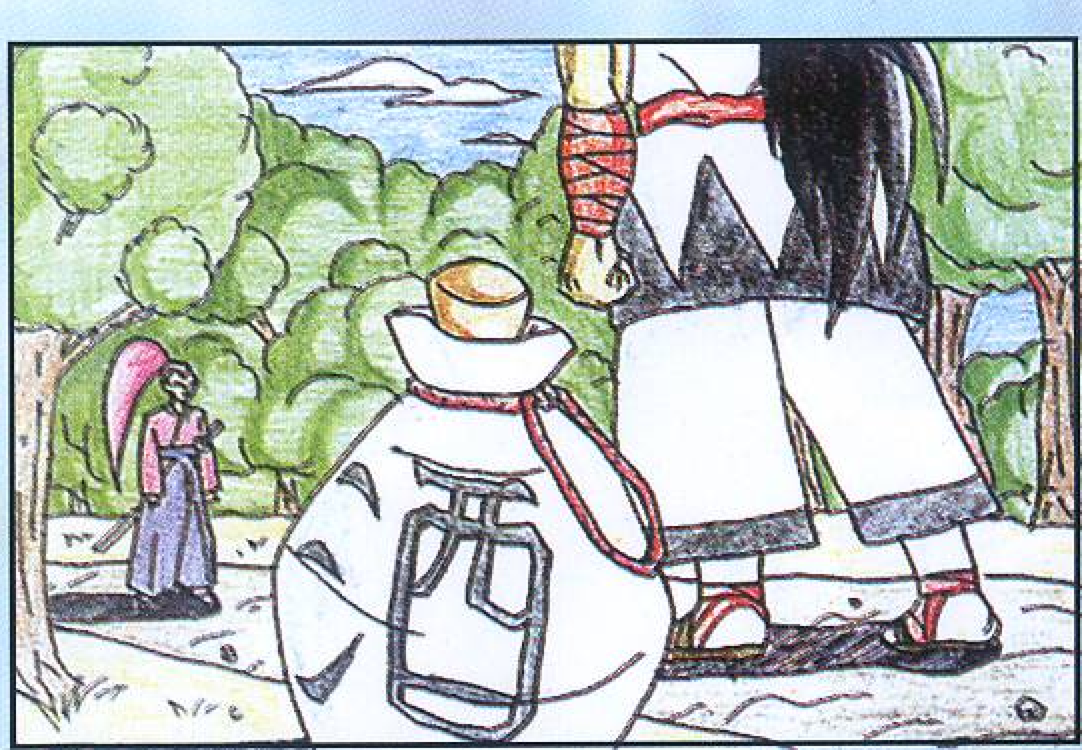


SNK赏　千叶县　脑行君

娜可露露与莉姆露露的表情描绘得很绝妙，背后罗将神充满邪气的脸部造型也颇抢镜。

杂志赏　大阪府　御裟孔君

表面看上去很简单的画面，妙就妙在构图的学问上了，尽管画功有待提高。



Guardian Recall

守护兽召唤

by RYO RAMIYA & RUEN ROUGA



机种 PS
厂商 XING
类型 S·RPG
发售日 预定今春

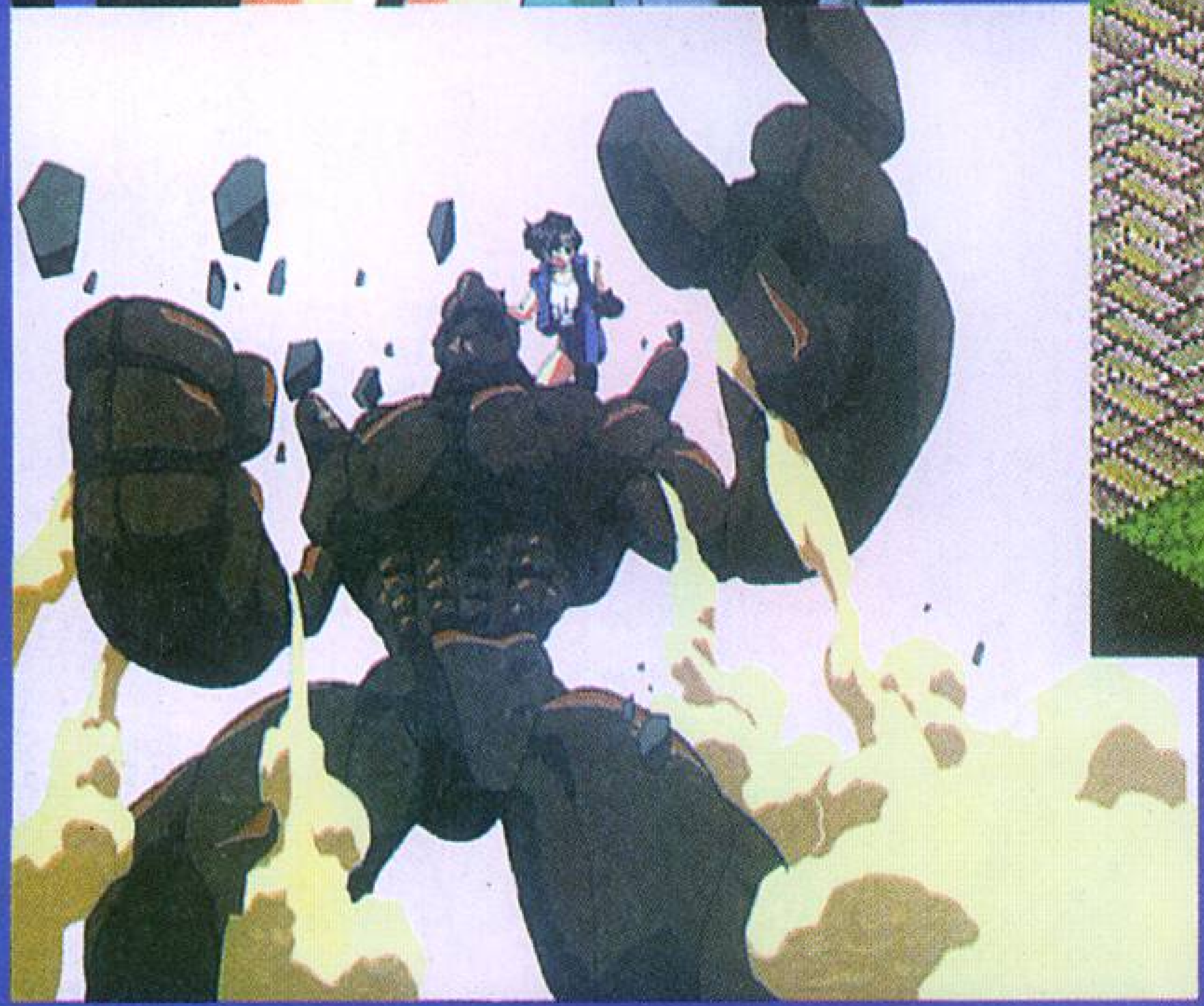


当列岛的龙脉发生混乱时，少女和守护兽开始承担起他们的使命！

游戏的舞台是在近未来，有七名少女和她们的守护兽活跃在那里。这次我们介绍的是一部分系统和角色，大家还能看到片头动画以及游戏中的新系统。



在学校内展开了战斗。



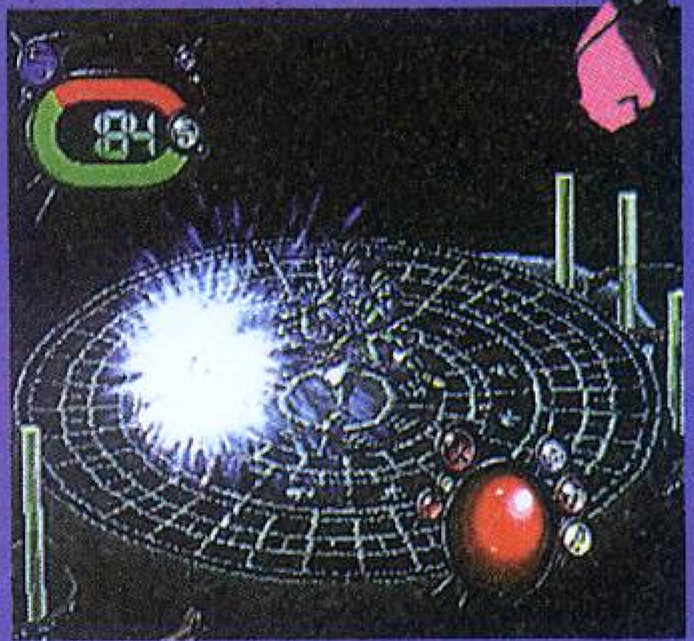
这是在地之章登场的大地裕子和她的守护兽坡奇。



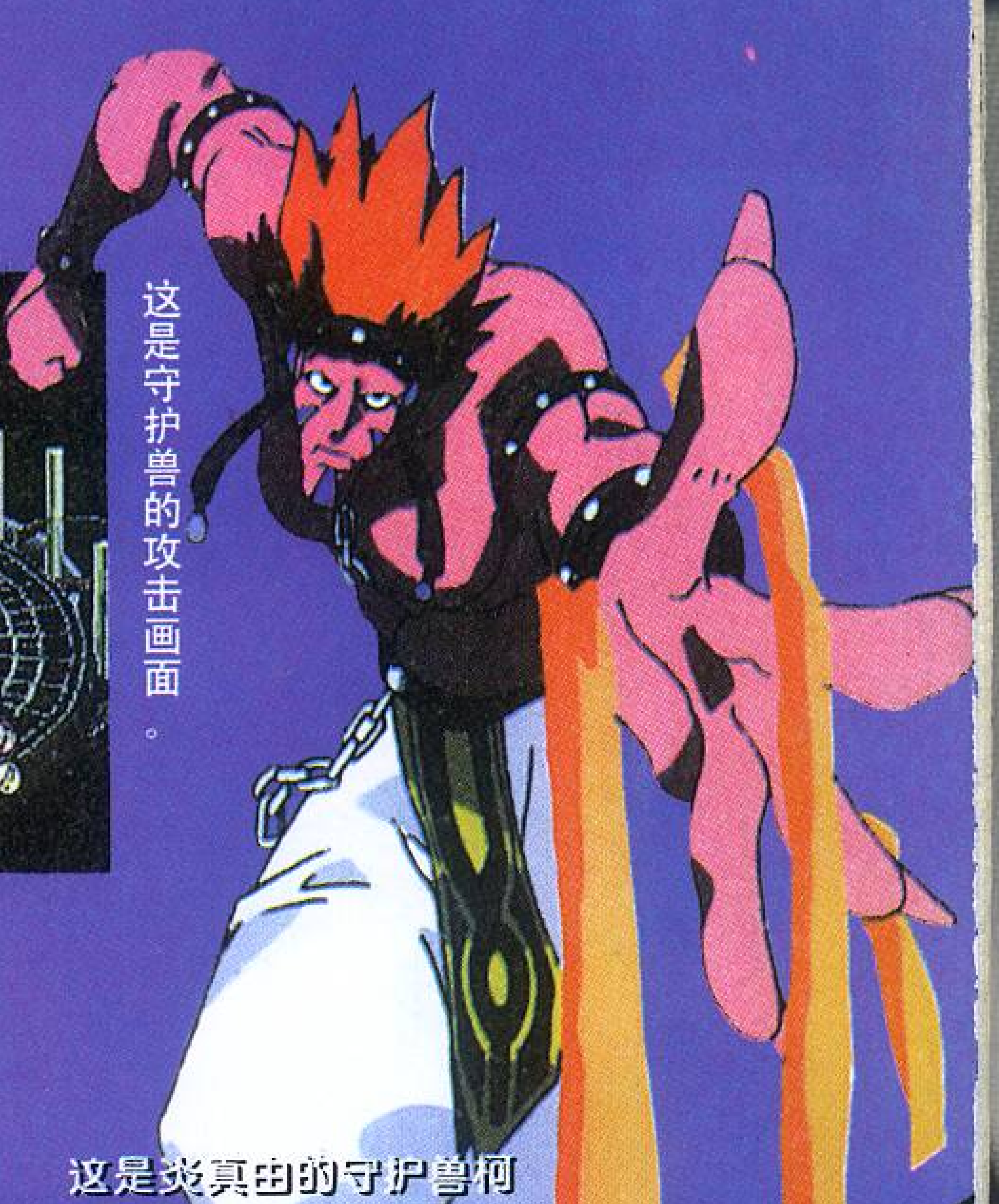
少女和守护兽编织的故事

游戏的故事是发生在1999年的日本。日本列岛全部发生了混乱，活断层的平衡性全部丧失，大都市群全都变成了沙漠一般，支撑全日本的七个大动脉“龙脉”被破坏了……

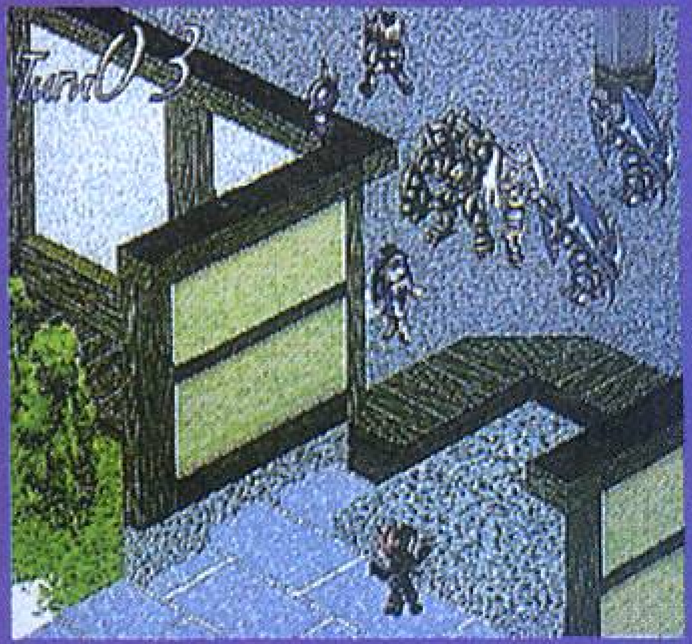
过了一段时间，地方都市有了一些恢复，可破坏龙脉的谜之组织“荏狗霸菟”再次展开了暗中的破坏活动。七名少女被各式各样的事件卷入其中，与“荏狗霸菟”派出的刺客展开了壮绝的战斗。如果没有她们的守护兽存在，这些事真不可想像。



这是守护兽的攻击画面。



这是炎真由的守护兽柯文，他是全身通红象火一样的守护兽。一般守护兽总形影不离地跟在女孩身边，必要之时出现保护她们。七个女孩有七个不同的守护兽。



游戏采用40°斜俯视，并具有很高的战术性。



战斗时会有事件发生，也会插播动画。

新系统双重战斗系统

这个游戏最大的特征就是被称为“TWIN DUEL SYSTEM”双重战斗系统。游戏时，玩者只能操纵没有攻击力的少女，而能攻击的守护兽却不能直接操纵，需要事先对少女们下达好命令。而少女和守护兽的体力是共有的，所以具有较高的战术性。



要想玩好这个游戏，确实需要动一番脑筋。



主人公就是这七名少女

右侧的就是游戏的七位主角，如果包括谜之组织“荏狗霸菟”中的人物，游戏中共有24名少女登场！



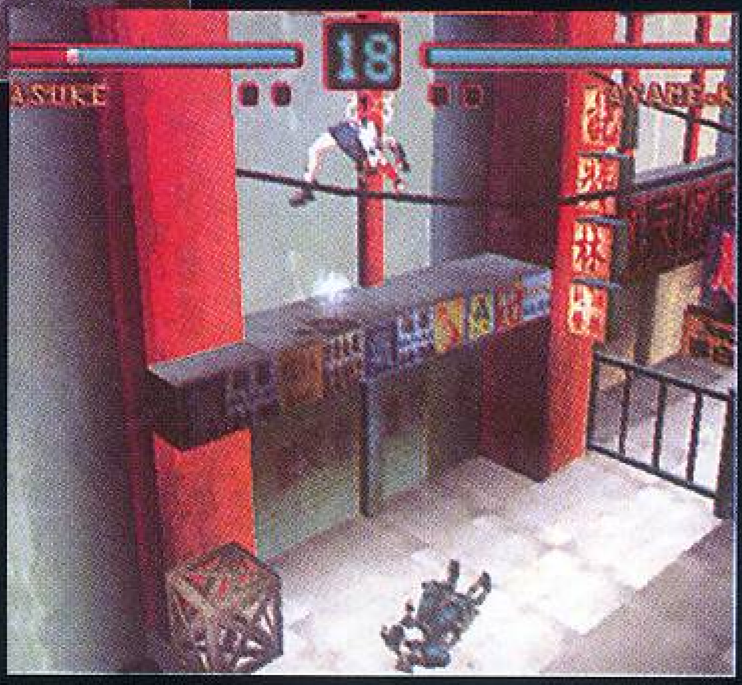
用来运送货物的巨大电梯，虽然从图片中看不出电梯正向斜下运行，但可肯定这会影响对战的。

namco + SQUARE

共同开发的第1部街机作品



从这张图片看，就更象「武士之刃」了。



高低相差非常大的舞台，对战起来会非常麻烦吧。

也许舞台采取选择制，而每个舞台都有不同的战斗要求

现在的方案多半是在对战时游戏者可以自由选择舞台。这种选择制的采用，可能会造成各舞台之间的差异很大。从左侧的图片中可以看到，在电梯的舞台上，随着电梯的升降会有三层地方成为对战的场所。还有综合性的大楼、中间存在大障碍物的地方、四周都有墙壁的地方。还会有什么样的舞台要到游戏完成度进一步提高才知道，但这并不影响我们继续了解“EHRGEIZ”。





从图片上看，这款游戏有些「TOBAL 2」+「魂之利刃」+「武士之刃」的味道。

在EHRGEIZ中登场的角色之谜

虽然只获得少量的关于登场角色的情报，但还是希望尽早告诉大家。现在已知的登场人物有忍者、军人、主角型的钢铁格斗家等类型。从图片上看好象还有一个使用溜溜球的象刑警一样的人。游戏中的武术流派包括卡坡拉、摔角、八极拳等，全部角色加起来共有10人。不过这些人物设定似乎并无任何新意之处，还是等玩的时候再说吧！

GOD BLESS EHRG

街机名厂与家用机大家合力共创全新格斗概念

NAMCO与SQUARE终于联手制作游戏节目了，这两家唯美派的大家将自己这些年在3D格斗领域的想法全融入了这款作

神佑擂台

EHRGEIZ

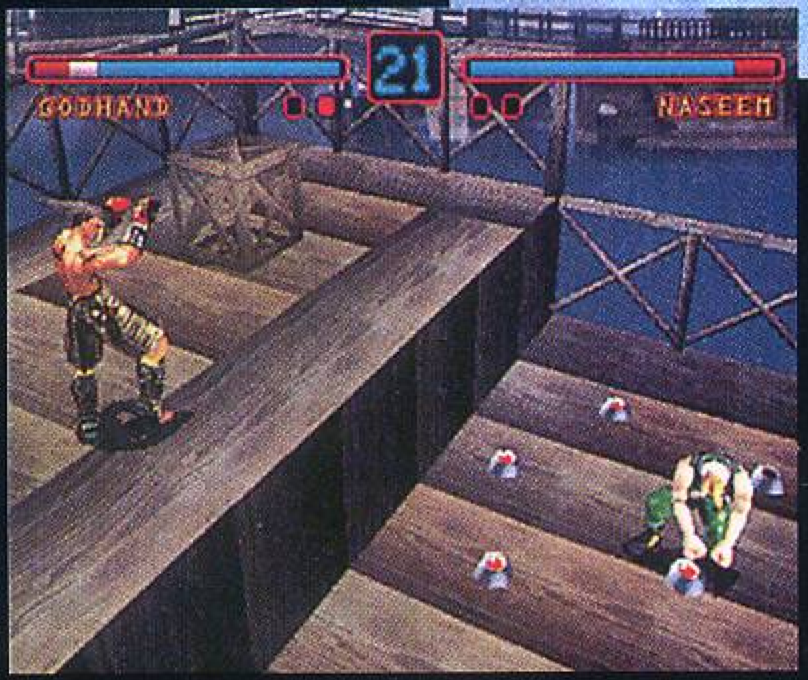
最新方案大公开



忍者用剑劈向GODHAND，但似乎被其防住了也许GODHAND会采取空手入白刃的技巧吧。

加入了各种各样的操作，使游戏颇具新奇感。

虽然仍不知道具体的内容，但却得悉这款游戏的自由度非常高，凭借游戏者的双手能够创造出绚烂多彩的世界。大意就是每个角色都拥有自己所擅长的特技，并且可以在对战中使用，给对方造成伤害，当然这里所说的特技并不是指格斗技，而是一些类似旁门左道的东西。



军人正在放置地雷，可是会不会对他自己造成伤害呢？



对手被地雷炸飞了。





女学生抡着巨大化的溜溜球攻击对手。可是又被忍者的烟幕弄昏了。

S THE RING

Z

GEIZ

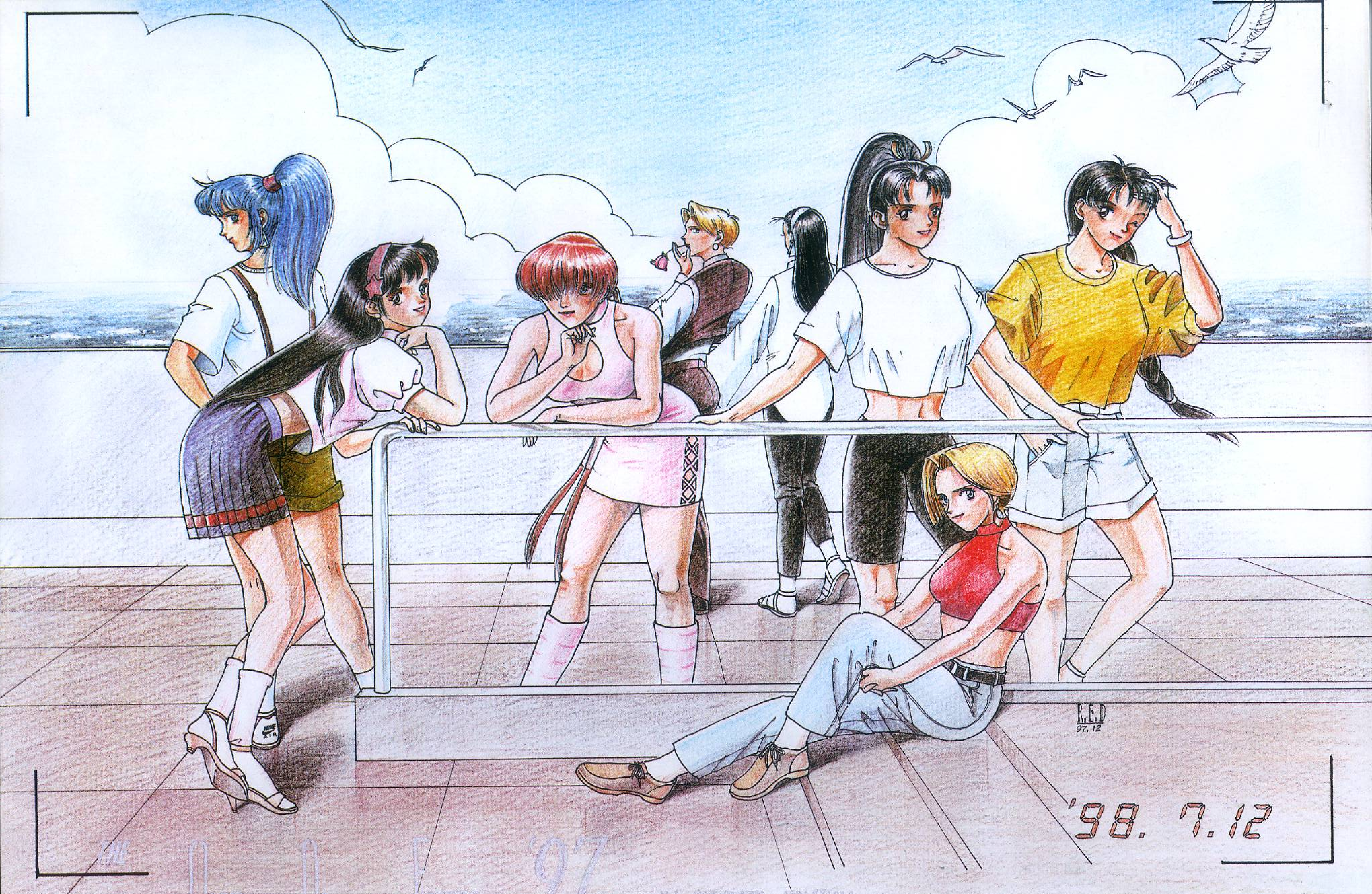
游戏中的基本动作十分丰富

格斗游戏的必有要素，如跑、跳、踢等当然不会缺少。但这款游戏中还包括利用障碍物、墙壁等等动作，可以说是综合了两家许多格斗游戏中的精华。从图片上可以看到有放置地雷、烟幕等，还有空手入白刃等高难度的技巧。据制作者石井先生说：“这是一款自由度非常高的作品。”

品当中，虽然没有玩到，但已经能感觉到它那丰富多彩的内容。请你随着这次的介绍，去体味这“神佑擂台”吧！

近未来风格的对战游戏

“EHRGEIZ”即將再掀格斗新纪元



摄影(绘)/北京·张雷冬

有必要深入讨论令玩家着迷的电玩科技

——3D POLYGON

责任编辑/天师

■3D POLYGON 的历史

POLYGON 是什么？“多边型”，字典里就是这样定义的，虽然它是平面的，但可以利用它模拟出如球体之类的立体物体。假设一个足球的制作过程，其实就是由许多片 5 角形的皮子经缝合而成的，这是大家可以想像的出的。

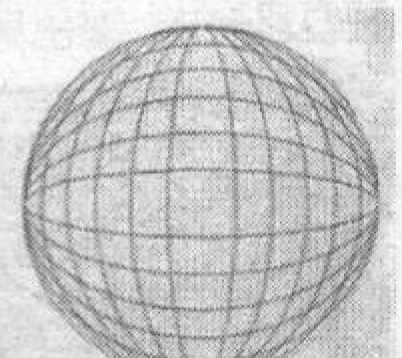
在 3D 画面的尝试中，最先被利用到的是被称作“WIRE FRAME”的手法，看起来很像铁丝编起的东西。

例如图 1 只是一个普通的平面圆形，一点也看不出它是个球，在这里，将一些辅助线加上去，然后像图 2 那样，在垂直和水平方向都加上辅助线的话，就可以将球形表现出来。而每一个被线切割出来的区域，是不是整个球很像由许多三角形四角形所凝聚而成的呢，这就是 POLYGON 了。接着再将个别的 POLYGON 涂上颜色，则更能像图 3 那般显现出立体化。

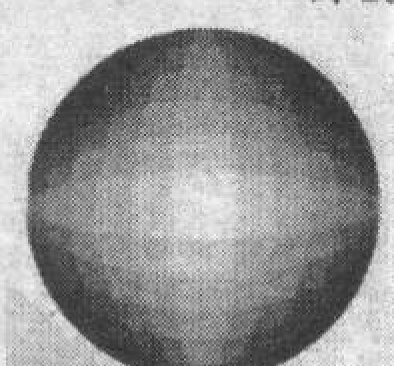
于是“VR 战士”这类利用 REAL TIME 演算方式所做出的街机就登场了。现在，玩家利用 N64 之类的主机就能享受到这种乐趣了，当然，如果不追求最高家用机三维映像，土星或是 PS 也可以。



▲图 1。



▲图 2。



▲图 3。

■多边形角色是如何制出来的？

利用 POLYGON 制作出来的角色，是根据角色造型设计家所设计的原稿，CG 设计家再利用 3DCG 软件塑造出来的。像赛车游戏的制作有些是利用真车或是模型来作参考。

塑形作业可说是专家的天下，游戏制作厂商，通常都用图型工作站，以“SOFT IMAGE”、“LIGHT WAVE 3D”等 3D 软件为主。

塑形作业的基本就是在软件模拟出含有 X、Y、Z 三坐标轴的 3D 空间中将头、手、脚、身体等各部分，分别做出。也因此，手脚就可以作出很完美的动作，而且因资料储存成为 3 次元，故可很轻松的视玩家们的视点能大能小、能近能远、随意变换角度。

由于如此，使得 3D POLYGON 游戏可以更真实表现出三维化的动作，也可以做到有如摄影手法般的表现。



▲这样的画面将不再以 CG 形式出现，以 MODEL3 的能力，在游戏中表现已是绰绰有余。

■SHADING（描影）是什么？

利用 WIRE FRAME 所塑造出的角色，会根据相机的观察点，以及光源的位置和涂布的形式等诸多设定，进而在画面上产生实际的立体影像。这样的作业被称为“RENDERING”作业。由于光源的位置而令 POLYGON 的面上产生阴影的作业，我们称它为 SHADING（描影）。

描影的方法有许多，以世嘉企业的土星家用机为例，它使用了平面式描影及平滑式描影 2 种。

①平面式描影法

平面描影法是利用 POLYGON 面的明亮度来做的，面的明暗是根据它与光源的位置来决定，也就是说，面若不正对光源的话，利用其倾斜度可将明暗度计算出来。

因为计算量少而非常适用在利用真实时间（REAL TIME）演算方式三维游戏，但它的缺点是画面会显得生硬。

②渐层式描影法

渐层式描影法是利用从各 POLYGON 面的顶点来决定亮度的方法。平面式描影，只要是同一平面的话，亮度是一致的，而渐层式描影即使是同一平面一样会有渐层效果，用 MODEL3 基板制作的那些游戏，你是完全感觉不出 POLYGON 面的，相当自然，而它所花费的计算量却是平面式的数倍。但这并不意味着主 CPU 的 MHZ 数越高，就越有“计算”能力。



◀其中特别需要读者注意的是，归根结底游戏还是为了玩而非看。而且，街机到底是街机，包括游戏性在内的各项指标都远非家用机所能比拟，手柄的感觉根摇杆比起来，真是一地一天。

■何谓“TEXTURE MAPING”

这个词，NAMCO 的“RIDGE RACER2”街机的筐体上就有，SYSTEM22 基板。POLYGON 表面贴上材质将物体的质感表现出来的技术是这个词组意思（纹理涂布），而这些被拿来贴给 POLYGON 的东西，就是 TEXTURE 了。

举例来说，请大家想像赛车游戏的情景，赛车贴满丰富色彩的贴纸。而基本上 1 个 POLYGON 只能用 1 种颜色，如果要符合那些贴纸条件的话，必须额外增加许多 POLYGON，因此在 POLYGON 表面用像糖果的包装纸一样的 TEXTURE（肌理），将 POLYGON 包起来，这样便可以利用较少的 POLYGON，而构成较美丽的画面，举一个简单的例子，“TOBAL2”是“史上”最优秀画面的代表了吧？它用的 POLYGON 数反而比其前代要少得多！

这种 TEXTURE，会因为 3D 开发软件的不同而有所差异，但不是起关键作用的因素。

■3D POLYGON 在画面上的表现方法

游戏画面，是由数个 POLYGON 面所组成。如下面的“VF3”，由里而外看去依次是“背景→远方的角色→面前的角色”这一顺序而重叠上去的。为了要让远方的角色不会显现在面前的角色之前造成混乱，在画面移动时应对 3D POLYGON 重新排列，是相当重要的一点。

而这种重新排列多边型的方法，又大致区分 2 种：

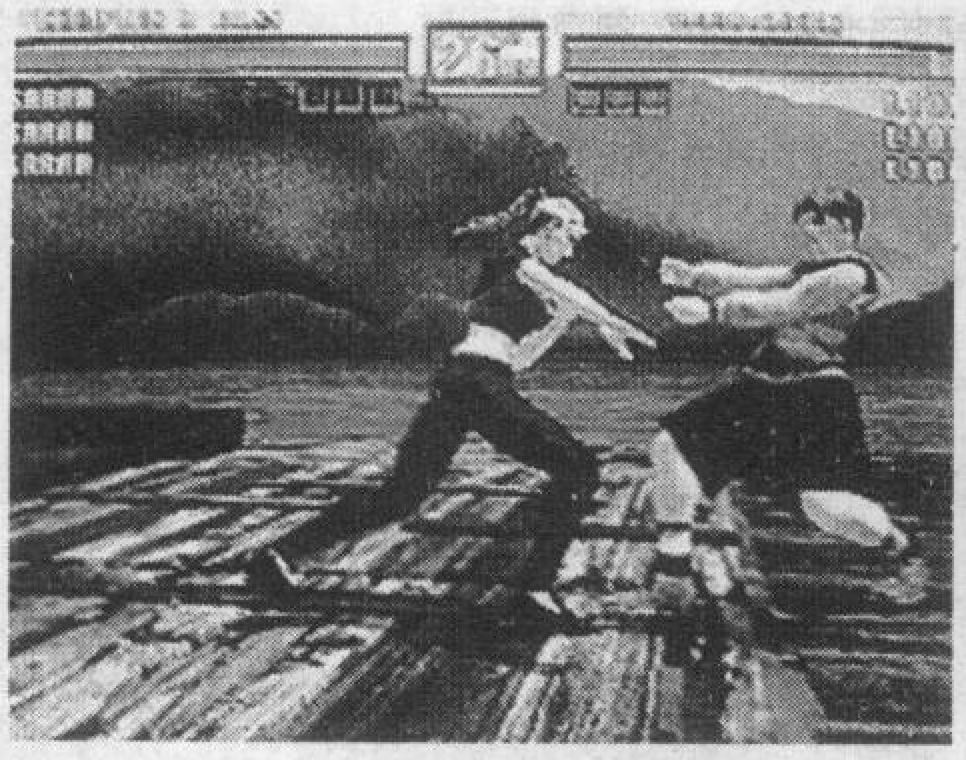
①Z SORT

从 POLYGON 的顶点起，依序从远而近将 POLYGON 表现出来的方式称为 Z SORT 法，方法单纯且容易处理，土星和 PS 都用此种方式。

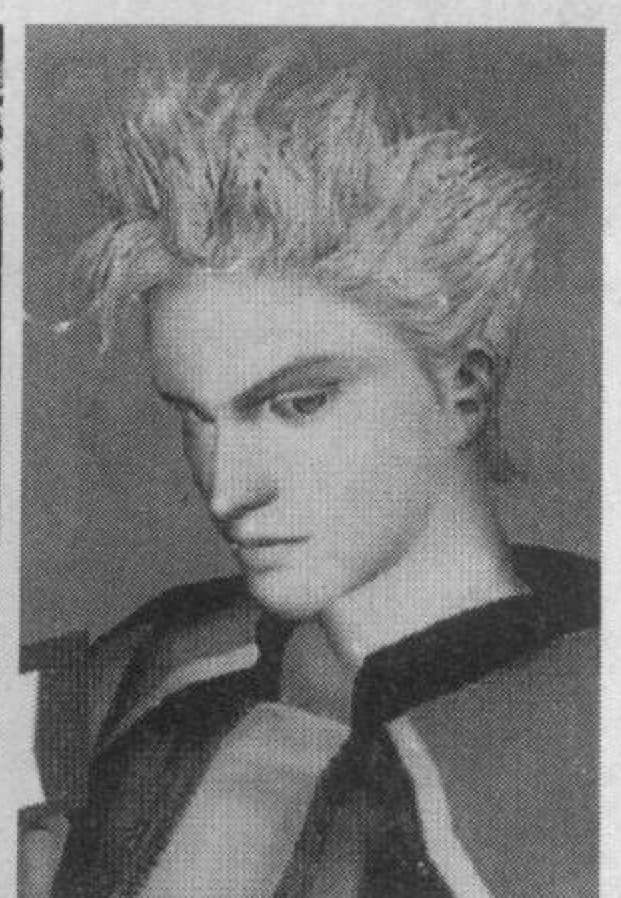
也正是因为如此方法——利用 POLYGON 面的顶点作为判定前发生的基准，在 POLYGON 面重叠的地方，画面是极为怪异的（MODEL2 也有这毛病），不仅是“多边形能力差”的土星会出现，就连多边形能力“超强”的 PS，也一样会发生，就是因为它们都是 32 位机的缘故——能耐有限，连马赛克都消除不了，试问这不是 32 位机硬体的最大特征又是什么？

②Z BUFFER

利用大容量的 RAM 在其中将所有 POLYGON 面重新正确地再排列之后，再从画面表示出来的方法称为“Z BUFFER”法。虽然能让画像正确显示，相对地——前置处理的增加——强力芯片组和大容量 RAM 是不可或缺的，MODEL3 基板的最基本特征之一。







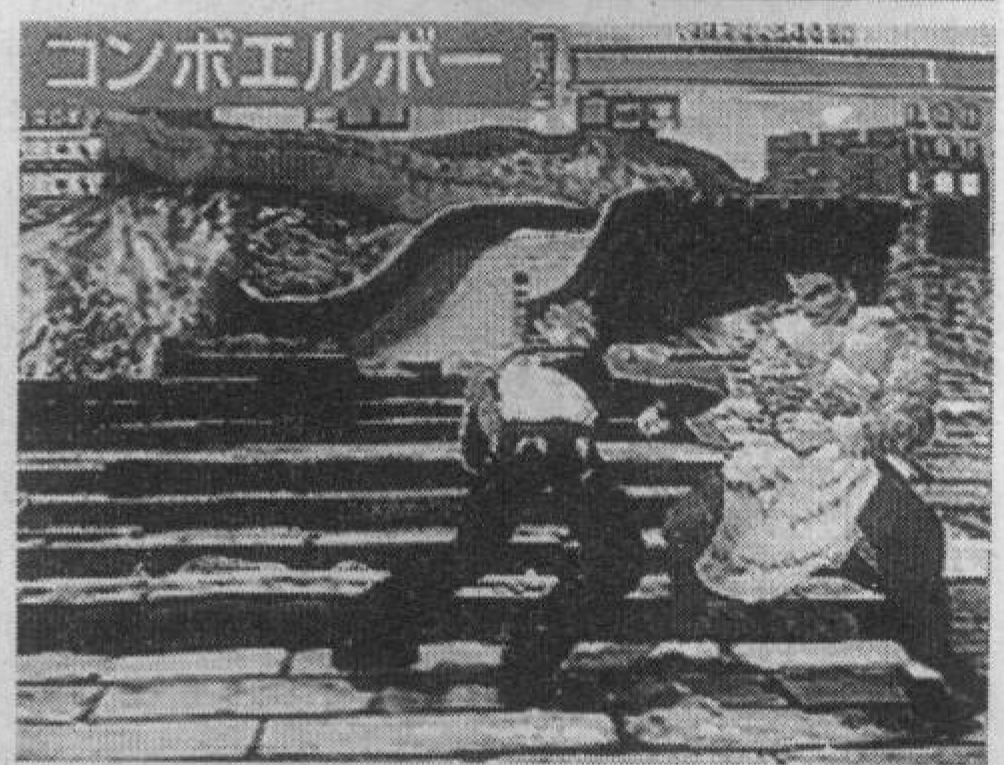
■各机种与 POLYGON 之战呈白热化！

尽管世嘉企业为其 SATURN 装上了两个 CPU，它所能处理的 POLYGON 还是饱尝了批评，责任虽都在 SEGA 那边，但从 SS“VF1”到“VF2”，在硬体未有改变的情况下，游戏画面的进化，是令人感动的。开发技术的进步，不断地向硬件极限挑战。

一般来说，POLYGON 游戏是秒间 30 帧画面推进，如果 CPU 处理速度跟不上，会发生 POLYGON 缺损的情况，这在所有机种上都有得见吧？为了防止大爆山，就必须减少 POLYGON 个数，而要如何在较少的 POLYGON 上有着自然的画面，有赖于其他技术的帮忙。

而称为 CLIPPING（剪帖）的手法，就是其中一种，它是将不必要的 POLYGON 在画面上不显示出来。还是赛车游戏，跑道远方没必要在画面上显示，这种远景物体不表示出来，是“FAR CLIPPING”。而太靠近的物体不表示的称作“NEAR CLIPPING”，这些方法常常利用在以玩家为第一人称的游戏当中。

此外为了防止 POLYGON 短缺，把画面推进速度降低到 1 秒 20 帧的也不在少数，显然这样一来会使角色的动作显得比较生硬。反过来，要是演算 POLYGON 的处理工作提前结束的话，以 60FPS 推进也不成问题——再以土星为例，“世嘉观览车大赛”一定是短帧的，而“全日本职业摔跤”等一些格斗类游戏都是很好的秒间 60 帧效果。



▲小子连老人都敢打？陈洛其实是个非常出名的、以重手见长的人物，只要肯练，绝对不是好惹的，看看图中他那一脸不砌烦的表情就知道了。由于世嘉企业的 MODEL3 具有使角色变活的实力，不是怕 POLYGON 不够用，而是怕没处用，因此，该公司并不将其他厂商的任何基板作为自身的对手。（VF3TB）

GAME ARTS 宫路武的技术：

——请告诉我们“格兰蒂亚”这款游戏为何要用 3D POLYGON？

为了添加新趣味，加入 3D 空间之前曾搭配了 3D 动画但效果不太明显，这才利用能保证空间自由度的 3D POLYGON 技术，它可以表现站在高处很可怕的感觉。虽然动画也可以表现出同样的效果，因为无法表现面前的东西动得快而远方的东西动得慢的感觉，从而无立体感可言。（编者注：宫路武为“GUNGRIFFON”之父）

——怎样可以防止多边形缺陷发生？

任何 GAME 都有 POLYGON 缺陷的存在，我们无法描绘无限远的地方，就算将处理 POLYGON 的能力提高十倍，也还是有这情形。只能朝令人感觉不到它存在的方面努力，不仅是土星，就是 PLAY STATION 所呈现出来的 POLYGON 数目，仍不及那些设计者所期望的 1%。软件开发者想要做的事，就目前电脑水平来说仍是微不足道。我们想做的游戏是无限制地使用 1677 万色的色彩、肌理和 POLYGON。在那之前我们只能借现有的家用主机尽可能地表现自己想要表现的地方。这是 POLYGON 的界限，但是有关 POLYGON 仍有相当多的课题等着我们去研究。

游戏制作入门(二十三)

Final Fantasy Ⅶ·制作人员访谈

Y.Y.STUDIO　叶展编译

以下采访公布于 Sony Playstation 的站点．是对 Final Fantasy VII 制作人员的第一手采访．由于采访是由 Sony 公司从推广 Playstation 的角度策划的，其中不免充斥着对 Playstation 的溢美之词，但作为迄今为止 RPG 最大作的制作组，了解一下他们对 RPG 发展的看法和他们开发 Final Fantasy 的内幕，也是很有价值的．

■问：为何放弃了以卡带作为存储媒体而使用 CD－ROM？

答：95 年 8 月，我们参加了在洛杉机举办的 SIGGRAPH 会议．在那时，我们对于未来 RPG 游戏的发展并没有一个很明确的概念．作为试验，我们制作了一个交互式的 3D 演示（DEMO），并在会议上播放．这一段 DEMO 主要集中于战斗场景，100% 实时演算 POLYGON．这段 DEMO 就成为我们后来开发 Final Fantasy VII 的一个起点．当我们讨论 Final Fantasy VII 的基本设计时，特别是对于活动场景究竟是采用先前的手绘方式还是采用 CG 技术时，我们认为首先采用 3D CG 是不可逆转的趋势．在决定同时于战斗场景和活动场景中使用 3D 后，我们认为应减少活动场景和过场动画之间的差别．（编者注：主要是指图象质量方面的差别．这种差别较多地出现于早期的次世代游戏上：非实时演算，事先 RENDER 好的过场动画，一般图象质量较好，但一进入真正游戏，实时演算的三维画面由于机器软硬件功能的限制，质量较差和过场动画形成较大反差）因此我们决定采用定格的方式：将预先 Render 好的静态画面作为角色的活动场景，保持较高的图象质量．这样的直接后果，使是所需的存储量激增．（编者注：对次世代主机来说，存储 Render 好的静态画面要比仅存储必要的图素和算法实时产生画面所需的存储量大很多）我们只能选择以 CD－OM 为存储媒体．实际上我们根本没有选择！在现阶段只有 CD－ROM 能存储如此大量的数据．（编者注：Final Fantasy VII 在美国推出后，有一则杂志广告，是这样写的：”很可能是游戏史上最伟大的游戏，只为 Playstation！感谢上帝，若使用卡带，零售价将为 1200 美元！”广告的意思是说若把 Final Fantasy VII 现有的内容存储于卡带，一个游戏可能就动辄上百盘卡，生产成本则是天文数字，一般玩家自然无法享用（1200 美元约一万元人民币）．而 CD－ROM 这种廉价，大容量的存储媒体确实对 Final Fantasy 的成功起了重要的作用）

■问：为何需要如此庞大的制作组？

答：一个大制作组并不一定能开发出一流的大容量的游戏，但开发一流的大容量的游戏必须有一个够规模的制作人员群体．我们这次不仅第一次使用了先进的 SGI 工作站，而且参与制作的人员达到 100 多人．我想可能是迄今为止游戏史上最大规模的制作组了．集思广益，通过吸收各种人员加入制作组，有助于使游戏更据广度和深度．

■问：使 Final Fantasy VII 如此成功的主要原因是什么？

答：在不影响游戏性的前提下（下划线或黑体），图象，动画，音效，音乐的质量较前作都得到显著提高，更能使游戏者置身于游戏”情境”中．单线 RPG 容易使游戏者感到一种行动受控制受约束的感觉．对这个问题，针对如何增加单线 RPG 的交互性，我们在六代之后作了一些研究，和 CG 方面的努力一样，在七代中得到了回报．

■问：CD－ROM 这种存储媒体是如何提高 Final Fantasy VII 的游戏性的？

答：最大的改善是在存储容量方面．过去我们在存储容量方面受到严格限制．RPG 游戏的本质就是通过模拟现实世界从而创造一个游戏的虚拟世界（下划线或黑体）．FF 系列一直贯彻着这个概念．但由于过去在技术上受到限制，我们只能针对现实世界构造简单的模型来模拟．这次是第一次较细致地较可信地在游戏中模拟了现实世界，从而达到创造令人信服的虚拟世界的效果．

■问：在七代中的新的要素？

答：在前作中，一般活动场景和过场动画之间有较大差别，并且过场动画出现的顺序是固定不变的．RPG 游戏者已接受这种固定模式－－角色们在一般活动场景上行动（一般 45 角俯视），触发战斗或特殊事件时，进入战斗画面或过场动画，改变视角和背景环境，并有特殊效果．游戏者以将这种模式视为天经地义的．但这次我们试图打破这种模式．例如：在一般活动场景中，角色们不在只限制于简单移动，有时会有特殊效果出现．而对战斗场景和过场动画，我们也没有将它们制作得过分精细．同时不采用传统的淡入淡出技术在活动场景和过场动画之间切换．这样给游戏者一种统一的一致的感觉，从游戏开始直到游戏结束始终是和谐的．

■问：关于战斗场景？

答：战斗场景中，我们首次运用了类似电影中的镜头技术．不在局限于一个固定视角，可以自由调动”镜头”，产生各种很好的效果．这也是使用 CG 技术带来的直接后果．

■问：关于 CG 技术？

答：这次使用了动态和静态两种 CG 技术：所谓静态，是指在工作站上，使用三维动画软件预先制作好动画，在游戏中播放．动态则是以 POLYGON 为基础，实时演算产生 3D 画面．Playstation 的软硬件平台很好地使这两种技术达到了平衡．（编者注：N64 的实时 3D 演算功能很强，但卡带的存储量先天不足，影响了存储静态画面和动画的能力，甚至影响到材质图素的存储．不知玩家们注意到没有，N64 的游戏大多是实时演算的游戏，画面色彩鲜艳但物体的材质较简单，这也看出 N64 在材质的存储方面捉襟见肘．另外 N64 游戏的过场动画也较短，较简单．而土星的 3D 功能虽然也较强，但由于土星的软件开发系统有问题，使得软件开发商们（特别是第三方软件开发商）很难充分发挥其机能．相比之下，Playstation 能脱颖而出的关键是各方面功能较为均衡，对开发者也很友善，较易开发．）

■问：对未来 RPG 游戏的看法？

答：我认为比较电影等艺术形式，游戏则还远未定型，处于过渡期．因此还言之过早．但有一点可以肯定的是，随着硬件机能的增强，最终游戏的画面效果将达到电影电视的同等水平．

责编/天师

格兰蒂亚

期待许久 终于发售

一款号称与《FF7》一决高下的作品，但事实证明，《格兰蒂亚》距巅峰作品的地位确实少了一些超前性和王道的气焰。不过，这并不防碍《格兰蒂亚》成为让玩家记住的优秀作品。从今作中我们随处可见开发商那种苛求的制作态度，仅此一点就应当感谢这个逐步发展着的 GAME ARTS。

SS	厂商：GAME ARTS	类型：RPG
	发售日：97年12月18日	媒体：CD×2



满载 CAME ARTS 数年心血的《格兰蒂亚》，力求新高！

◢帕姆街（パーム街）

交通便利、繁华热闹的帕姆街是主人公杰斯汀〔ジャスティン〕和小思〔スー〕的故乡。在宽敞的街道上，小思到处寻找着杰斯汀。此时，杰斯汀为了找到四件宝物闯入了人家的仓库，结果被当作贼给扔了出来。正当杰斯汀挨揍叫痛的时候，小思跑了过来，原来她已经得到了一件宝物传说铠甲〔ヨロイつ〕。来到桥边，见到嘉兹〔ガンツ〕出示传说铠甲后继续寻找剩下的三件宝物。

●光之盾牌〔光のタテと〕：去地图最上方的帕姆港，在海边的塔楼上可以欣赏一下整个海港的美景。木桶旁那个闪闪发光的东西就是光之盾牌。

●勇者之剑〔勇者のカブト〕：沿着河道走到桥底可以发现。

●精灵之剑〔精灵の剑〕：找到两件宝物后去找嘉兹，他会吹嘘最后一件宝物精灵之剑就在自己家中的木箱内，真的吗？马上赶到嘉兹的家，果真有木箱，可是上着锁。在地下酒场入口找到嘉兹的弟弟，他正因丢失了家中木箱的钥匙而着急。经过一番在酒场空地的仔细搜索，终于被杰斯汀发现。还等什么，赶快到嘉兹家里取出精灵之剑吧！

◢海猫亭（うみねこ亭）

终于找齐宝物，该是找嘉兹算帐的时候了。来到桥边，看见嘉兹一伙正因封锁桥头道路而受到人们的责罚。趁此机会，杰斯汀与小思飞快冲过桥回到自己的家海猫亭。

吃晚饭的时候，妈妈会让杰斯汀明天去太阳神博物馆取回请馆长鉴定的精灵石，它是杰斯汀父亲的遗物。

◢太阳神博物馆（バール博物馆）

一大早，杰斯汀和小思便迫不急待的来到太阳神博物馆，在展示厅内见到馆长。馆长讲述了古代天使文明以及古代光翼人创造世界的神话故事，并给展示了他在萨尔特遗迹（サルト遗迹）发现的光翼人的像。当杰斯汀提起取回精灵石的事，馆长把精灵石交还给他，并断言这块是伪造品。他叫杰斯汀与小思慢慢参观，自己有事回到馆长室。杰斯汀对馆长说的神话故事非常感兴趣，于是上前仔细观看光翼人的像，可毛手毛脚的他却把光翼人的像给弄成…… 到馆长室找到馆长，杰斯汀表示想去萨尔特遗迹参观，馆长看他十分认真的样子，便交给他进入遗迹的介绍信。

◢玛尔那街道（マルナ街道）

玛尔那街道是通往萨尔特遗迹的必经之路。在这里，可以熟悉一下游戏的战斗系统并稍稍锻炼一下自己的等级。

◢萨尔特遗迹（サルト遗迹）

穿过玛尔那街道在遗迹门口出示馆长介绍信就可进入遗迹。在这里，杰斯汀首次遇到卡莱尔军（ガーライル军）的三位女中尉：娜娜（ナナ）、三崎（サキ）、弥绪（ミオ）。虽然对其出示了介绍信，但她们竟然撕毁了介绍信还纠缠不休，直到卡莱尔军发出集合命令才避开她们。

遗迹深处，卡莱尔军的缪伦大佐（ミューレン大佐）正在训话，他们好像正在找什么东西。萨尔特遗迹内部路线比较单一，宝物很多。可以先后听到卡莱尔军士兵对探索遗迹时的一些评论。当到达第二层的一座巨石门前时，杰斯汀身上的精灵石突然发出光芒，解开了石门的封印，而再往里就可到达遗迹的中心。在这里，精灵石再一次放出光芒，也随之出现了一位古代少女的幻影。她称杰斯汀手上的精灵石是人与精灵契约的凭证，而人间流传的天使文明并非是神话。她希望杰斯汀借助精灵石去遥远的新大陆解开古代文明之谜。杰斯汀内心受到震撼，下定决心前往新大陆，并立志使自己成为一名一流的冒险家。

◢海猫亭（うみねこ亭）

回到帕姆街，在街头可以打听得知要去新大陆必须要有渡航船的通行证。先回家与妈妈商量一下吧。吃饭的时候，妈妈建议杰斯汀明日去港口打听一下。

◢帕姆港（パーム港）

与港口海员交谈得知通行证也许在地下酒场可以打听到入手方法。去地下酒场，老板娘正站在门口着急，原来酒场钥匙在港口的儿子身上。马上返回港口取回钥匙交给老板娘，她为了答谢杰斯汀，答应他们晚上可以进入"小孩禁止入内"的地下酒场。晚上，杰斯汀终于如愿以偿来到地下酒场，在这里可以打听到关于新大陆上世界尽头的消息。而与老板娘交谈得知酒场常客金〔ジン〕拥有渡航船的通行证，但他今天没有来。老板娘希望杰斯汀能代替她乘火车去找住在矿山附近的金，把金忘在这里的钱包还给他。杰斯汀当然一口答应下来。

◢矿山金的家（矿山ジンの家）

第二天，杰斯汀乘上了通往矿山的火车，下车后去下方的小屋便可见到经验丰富的老冒险家金。把钱包交还给金后说明了来意，请求他给予渡航船的通行证，完成去新大陆的冒险。但想得到通行证并非易事，前往新大陆需要有一定能力和经验，金老人提出了去矿山试炼的要求。

◢矿山

矿山共分两层，怪物实力也相对不强。第一层基本沿着矿车道的路线走可以很容易通过。第二层路线就比较复杂，出现了一些深矿坑和高低不平的路面，但里面的宝物十分不错，要仔细收集。消

灭蛮人 BOSS 后，矿山开始坍塌，好在有金在外接应，众人有惊无险的乘矿车逃了出来。金满意的把渡航船的通行证交给了杰斯汀，并由衷的希望他能在新大陆成为一流冒险家。

◢海猫亭（うみねこ亭）

回家后，杰斯汀在晚饭时告诉妈妈已经得到渡航船的通行证，希望她能同意自己明早前往港口起程，妈妈深知儿子的性格，闷闷不乐的走下楼梯……

◢帕姆港（パーム港）

在要上船的时候，杰斯汀在身上发现了母亲留给他的信，上面写着勉励的话，并附有一张冒险者协会的介绍信。这使杰斯汀信心百倍的踏上了甲板。

◢渡航船

一上船的杰斯汀当然不会老老实实的呆在船仓里，进行起“船上冒险”。当再次回到甲板上时，会看见由于不愿出海而离开杰斯汀的小思？原来小思跟着杰斯汀偷偷地躲到了船上，结果被当成偷渡者抓了起来。没办法，杰斯汀只有上前与船长解释。但是最终两人全都变成了“新的见习船员”。每天拖甲板的见习船员杰斯汀在第三天见到了新来的女冒险家菲娜（フィーナ），由于年纪相仿，三人很快成为朋友。菲娜自称是冒险者协会的一员，但她好像又非常想脱离冒险者协会。正当三人谈得兴高采烈的时候，发生了幽灵船事件。

◢幽灵船

船上所有的人都非常害怕，认为是不祥事件。而菲娜却不以为然，并且开始号召船员去幽灵船上探个究竟。爱冒险的杰斯汀当然不会放过这样的机会。

三人从幽灵船的通气口进入船体。幽灵船上比较黑，敌人不强，但需要多转换视角，不然会丢掉许多宝物。船上的基本路线是：食料仓库－仓库－船底－宝物部屋－仓库－下甲板－中甲板－广间－船长室。在中甲板有许多破洞，非常容易掉下去，要十分小心。在船长室当菲娜阅读船长日记时，大家碰到了日记上所说的海兽——章鱼怪的袭击。只要多利用菲娜的火系魔法即可。消灭章鱼怪后，船开始沉没，从上甲板逃出便可安全回到渡航船。

◢新帕姆港（ニューパーム港）

杰斯汀众人安全脱离幽灵船后，大家都把他们当成英雄看待。而渡航船正向着新帕姆港缓缓驶去。

次日清晨，渡航船终于到达新帕姆港。杰斯汀邀请菲娜加入他们的冒险行列，而菲娜好像心事重重，拒绝了杰斯汀的邀请并向他们道别。

◢新帕姆街（ニューパーム街）

到达新帕姆街的冒险者协会，在这里得知附近有一座德姆（ドムの遗迹）。取出介绍信去上方的屋子找会长提出加入冒险者协会。年青的冒险者协会会长帕刚（パコン）考虑着杰斯汀的入会申请，而杰斯汀则在桌上发现了菲娜的画像，帕刚得意洋洋说画上的人名叫菲娜，自己马上就要跟她结婚了。可杰斯汀怎么也不相信，结果惹得会长帕刚极不满，把他们轰了出来。

在街上可以打听到菲娜已经回到了街东麦里尔山道（メリル山道）的家中，杰斯汀决定去找她。另外，在街头的武具店各种道具应有尽有，还可学习魔法！不要吝惜金钱，好好整顿一下装备吧！

◢麦里尔山道（メリル山道）—菲娜的家（フィーナの家）

麦里尔山道路途不长，但分叉较多，而且敌人多会使毒，所以想安全通过要多备一些解毒草才行。穿过山道就是菲娜的家。菲娜见到杰斯汀前来自然是异常高兴。三人一起吃饭时，杰斯汀问起了她与会长结婚的事情，菲娜连忙回答说那只是他一厢情愿罢了。此时，屋外传来奇怪的音乐，大家出门一看，原来是会长帕刚来求婚了！菲娜当然不愿嫁给他，紧急关头拉出杰斯汀，并说一年以前已经和他立了婚约！帕刚见求婚不成，气愤之下叫手下陈（チャン）把杰斯汀打翻在地，并把菲娜强行抢回新帕姆街举行婚礼。

◢新帕姆街教堂（ニューパーム街教堂）

清醒过来的杰斯汀立即赶往新帕姆街教堂阻止婚礼，可发现教堂大门被反锁，无法进入。可从教堂屋后的厨房下水道潜入，通过控制水闸打通道路，进入教堂内部。正要举行婚礼的会长见杰斯汀前来捣乱，马上叫出手下陈应付。陈是名拳击手，只要注意他的特技攻击并时常恢复体力，可以轻易收拾他。

会长见陈失败，又马上以开除菲娜出会相威胁。菲娜看着帕刚卑鄙的嘴脸，决定退出冒险者协会与杰斯汀一起冒险。

◢兰古尔山脉西＆山脉东（ラングル山脈西＆山脈东）

在菲娜家休息一夜后，大家开始向着德姆遗迹出发。要到达那里需要穿越兰古尔山脉。当到达山脉东侧，菲娜会提议宿营一晚，好好休息一下。穿越兰古尔山脉到达德姆遗迹，门口树立着冒险者协会会员禁止入内的告示，可杰斯汀还是第一个进入了遗迹。

◢德姆遗迹（ドムの遗迹）

遗迹内部，要注意石壁两侧的人头像，它们是会活动的机关，通过时最好成曲线行走。遗迹主要分两部，中间由一条峡谷分割。若想到对面的部分，需找到开关使巨石连接在一起。当成功进入遗迹另一部分，便会遇到遗迹的守护兽。三人战胜它后，往前走就可再次见到古代少女莱蒂（リエーテ）的幻影。她告诉杰斯汀，古代的光翼人以精灵石创造发达的天使文明的历史，并问他是否愿意穿过漫长的雾之树海（雾の树海）去世界的尽头（世界の果）看看。杰斯汀曾听说过世界尽头的传说，于是决定了自己下一目标，去世界尽头冒险。

当三人离开遗迹时，在树林中发现一名晕倒的小孩，连忙上前查看。小孩慢慢苏醒过来，看到眼前陌生的脸，本能的进行反抗，乱扑乱咬，紧接着又昏迷过去。大家当然不能见死不救，菲娜建议把他带回家中为其治伤。几人刚走，卡莱尔军的三名女中尉便带着军队到达遗迹，她们好像是为了那个小孩追寻而来。但仔细搜索后始终找不到小孩踪影，便暂时撤退了。

◢药草的山（药草の山）

男孩躺在菲娜家中的床上昏迷不醒，并发着高烧。菲娜说要想治好他必须有硫黄草（サルファ草）才行，可现在这个季节想采摘到很不容易，便建议去旁边的药草山上试试。

药草山的道路很简单，敌人也不强。红色的硫黄草在山顶便可以发现。硫黄草的药力果然有效，小孩很快就退了烧，大家也松了一口气。次日清晨，杰斯汀一觉醒来发现小孩正站在屋外的草地上吹笛子，便走过去与其交谈，可是他说的话完全听不懂。而这时，卡莱尔军突然包围了菲娜的家，原来他们动用军犬搜寻到这里，正是为亚人族小孩而来。大家寡不敌众，只有乖乖的被押往卡莱尔军的卡莱基地（ガーライ基地）。

◢卡莱基地（ガーライ基地）

在卡莱基地坐牢的滋味当然不好受，杰斯汀和小思利用装肚子疼逃脱出来，但被士兵发现重新关进牢房，并对于越狱者处以了严厉惩罚。这时琳（リーン）中尉出现，以独自审问犯人的借口调走了看守。她走近牢门，偷偷把牢房钥匙扔给杰斯汀，并教他要利用军用列车逃走。杰斯汀疑惑不解，琳既然是卡莱尔军官，为什么要救自己，她到底是敌是友呢？

杰斯汀逃出牢房后在隔壁救出菲娜和小思，与她们商量怎么救出亚人族小孩逃脱基地，看样子要先找到关押的牢房地点才行。大家由通风口爬入通道内，前进一会儿就会发现亚人族小孩原来被关在地下仓库。里面缪伦大佐正以亚人语审问着小男孩，可小男孩十分倔强，什么也不肯说。等缪伦大佐离开后，大家来到仓库门前，却发现门是有密码的，暂且无法打开。由另一端的通风口爬入，绕到更衣室，偷看到三名女中尉正在换衣服，从她们口中得知密码。

打开牢门救出亚人族男孩，他给众人吃了一种果实，使大家能

听懂他的语言。这时，基地警报声不断传出，卡莱尔军好像已经发现杰斯汀逃跑，气氛骤然紧张。几人决定先逃出基地再说。先后打败三名女中尉的阻挠，杰斯汀一行利用军用列车终于安全逃离了卡莱基地。

◢军用列车

在列车上，男孩描述起自己受伤的经过。原来他就住在被雾之树海包围着的卢克村（ルクの村），名字叫雷姆（レム）。一次外出时被卡莱尔军追捕，受伤晕倒在德姆遗迹。这时，卡莱尔军派出军用飞机进行追捕，列车不断受到攻击，而三名女中尉又带着士兵上了列车，想重新逮捕杰斯汀一行。杰斯汀把她们引入车头，巧妙的使列车分离，逃脱了追捕。

◢卢克村（ルクの村）

列车缓缓停在雾之树海西侧，雷姆散去了树林的迷雾，招大家到村中作客。去村东见长老，他对杰斯汀救雷姆脱险一事深表谢意。谈话过程中，长老希望杰斯汀能去村北光神之山（光神の山）上取光神的酒（光神の酒），这样一来便能受到村中的守护神——光之神的祝福，村中所有的人也都会把杰斯汀当作朋友一样。

只要沿着光神山的山路一直走没多远就可以到达山顶，并在光神的像前取得光神的酒。回到长老家，杰斯汀象征性的喝了些光神的酒并向长老讨教通过雾之树海到达世界尽头的方法。结果非常简单，通过雾之树海必须得到避雾的果实（雾よけの实）先消除迷雾。但由于这种果实实在太稀少了，长老要与村民们先商量商量，叫杰斯汀先去雷姆家休息，明日再说。

夜晚休息时，天空突然传来机器的轰鸣声，难道是卡莱尔军？他们发现卢克村了？杰斯汀连忙跑出屋外看个究竟。火堆旁，长老与村民正商量着对策。长老感到卡莱尔军一定是为抢夺光神的像而来，请求杰斯汀务必要阻止他们。再次去光神的山，在山顶发现琳中尉正在抢夺光神的像，而杰斯汀出人意料的发现琳中尉竟然是菲娜的姐姐！就在光神的像要被强行运走的紧要关头，杰斯汀跳起紧紧抱住了石像，而精灵石开始发出光芒，把光神的像分为两半……虽然只保住了神像的一半，但长老还是感谢杰斯汀一行为卢克村所做的一切，并把避雾的果实送给了他。

◢雾之树海东侧（雾の树海东侧）

出村进入雾之树海东侧，使用避雾的果实使迷雾消散，显现出道路。雾之树海东侧总共分三层，分叉又很多，容易迷路。要好好利用观察点看清地图，利用记录点来恢复体力。在雾之树海的最顶端，杰斯汀终于发现了高耸宏伟的世界尽头……

◢世界的尽头（世界の果て）

不愧被称为世界的尽头，竟然有十层高，好像一座高大的墙壁。这里要注意有许多的石板、石壁会活动，需小心躲避。经过几天的努力，大家终于登上顶层，并共同欣赏了美丽、壮观的日出，心中感慨万千。小思在寻找世界尽头的出路时，发现了一架奇怪的古代机械，当几人好奇的靠近时，却被它周围的机械飞行物抓住，先后抛了下去……

◢飞龙之谷（飞龙の谷）

不知过了多少时间，杰斯汀缓缓醒来，发现自己和菲娜竟然没有受伤，奇迹般的被一大片树叶所救。可小思呢？她在哪里？杰斯汀与菲娜十分担心，开始搜索自己所处的原始森林。当搜索到飞龙之谷 2 时，会遇到小思的宠物布伊（プーイ）。跟在它后面继续前进，在飞龙之谷 3 发现一座房屋，杰斯汀看到布伊不断在房前的锅上面打转，认定小思是被屋中主人拿来做成了美餐，不分青红皂白就向正往锅边走的那名剑士冲去……

杰斯汀被打的很惨，醒来时惊奇的发觉小思正在他身边。小思忙向他说明自己是被正在此处修炼的剑士卡德因（ガドイン）和医师阿尔玛（アルマ）所救，杰斯汀也感到自己太过冒失，并向剑士卡德因道歉。误会解除，卡德因会留下大家住宿一夜。在吃饭时，卡德因不断称赞杰斯汀是个不错的冒险家，并问他来这里有什么打算。杰斯汀说要去天使文明的遗迹冒险，卡德因听后决心帮助他完成心愿。

◢戴特村（ダイトの村）

次日，卡德因引导杰斯汀一行向他的部族村庄戴特村前进，通过飞龙之谷到达村口，卡德因让大家在宿屋休息，自己因有事找去村长。宿屋里，旅行商人大兔子吉德（ギド）与杰斯汀相遇，他竟然知道杰斯汀一行的来历，令大家非常吃惊。

休息一晚后，卡德因来到宿屋，告诉杰斯汀好像要下毒雨，让其小心。下雨？菲娜好像不以为然，指着窗外说现在正下着雨。卡德因大吃一惊，慌慌张张跑出屋外。跟随他到海滩，看见村长与村民们正商量办法。原来戴特村一直受精灵保护，不受毒雨伤害，可不知为什么精灵的保护渐渐消失了。卡德因请村长允许他去雨月之塔（雨月の塔）上取勇者之矛，村长觉得是个好办法，但说要到雨月之塔需要两人才行。杰斯汀听到他们的对话，决定加入一同前往。卡德因从村长手中接过不怕毒雨的勇者手镯，向雨月之塔进发。

◢雨月之塔（雨月の塔）

雨月的山上，因为敌人会传染疾病，要多备一些治疗疾病的药草，另外小心绿色河流有毒，要时常恢复体力。到达山顶进入雨月之塔后留意地上红色的地板是机关，一触动会受到敌人的围攻，而触动绿色的地板则是启动一些楼梯的开关。

走到雨月之塔 3 后，会遇到四头蛇的攻击。它由五部分组成，分别会水系魔法、火系魔法、冰系魔法、物理攻击，不过借助卡德因的强大实力，可以轻易取胜。战胜它后，触动机关到达最上层命运之间。看过石碑的记载，得知取勇者之矛要从两块镜子中选择道路，一个通往未来，一个通往死亡。由于不知哪条路正确，卡德因决定先试试运气，如果路不对再由其余人走另一条。可令人哭笑不得的是卡德因由于身体过大，无法进入镜中。杰斯汀下决心选择道路，结果被菲娜阻拦，说如选错他回不来，岂不是白送性命，决定由自己为他选择。正在菲娜犹豫不决时，杰斯汀安慰她说精灵石会帮助他脱离危险，并最终选择了星之镜的道路。杰斯汀成功取得了勇者之矛。正当众人准备离开时，雨月之塔开始倒塌，幸好身上的精灵石又一次保护了他……

卡德因见雨月之塔开始倒塌，强行抱住菲娜与小思逃离出去。看着正倒塌的雨月之塔，菲娜跪在地上认为杰斯汀凶多吉少，小思也放声大哭。这时，杰斯汀在绿色光环下平安无事的归来，弄的小思破涕为笑，菲娜走到他身旁，突然打了杰斯汀一巴掌，搂住他哭了。杰斯汀发誓以后再也不会使菲娜哭泣。

◢戴特村（ダイトの村）

雨月之塔倒了，毒雨也停了，天空出现彩虹。戴特村村长叫归来的杰斯汀把勇者之矛插回飞龙之座，完成仪式。之后，卡德因将勇者手镯赠送给他，但杰斯汀说全是因为菲娜为他选对了正确的路线，令他保住性命，而后又把勇者手镯转送给了菲娜。杰斯汀向卡德因询问起他在飞龙谷时所提过的遗迹，表示非常想去那里冒险。卡德因回答遗迹叫双塔（ツインタワー），但要穿过南部的驼马山脉（ラーマ山脉），乘坐甘堡（ガンポの村）的船才能到达，并说甘堡村现在好像正要举行一个祭典仪式。

◢驼马山脉北＆山脉南（ラーマ山脉北＆山脉南）

驼马山脉并不难走，在山脉南部可留宿一夜。这里有一把对龙特别有效的剑和一个令咏唱魔法加速的指环，千万要拿到。

由戴特村又到达一个新的村子，这里完全充满热带风情，但天气却又不显得十分炎热，并且这的人好像十分信奉青蛙，到处都可以看到青蛙像。当杰斯汀一行走进村子，村民好像并不友好……

到村长家，村长见到杰斯汀一行也先吓了一跳，但看到菲娜所佩戴的勇者手镯马上高兴起来，说终于重新见到一对具备勇气的情侣，称祭典又可重开，并马上举行盛大的欢迎宴会。宴会上，从营帐外的一些人口中得知，村旁的火山被一条火龙占据不再喷发，使



村子渐渐变凉。当回到营帐，与村长谈话就可休息。第二天，村长请杰斯汀与菲娜坐在营帐的台子上，对他们说明火山上有条火龙，每年需要一对青年男女做祭品，才可使火山喷发，令村子升温，而今年则选中了杰斯汀与菲娜。杰斯汀刚想拒绝，没想到所坐的台子却是一架弹射器，强行把他们弹向火炎山。

◢火炎山(火の山)

虽然遭到菲娜的埋怨，但杰斯汀觉得不一定会被火龙吃掉，两人下定决心要消灭火龙。火炎山分四部分，在中腹 2 可与上山寻找他们的卡德因和小思会合，并找到一个增加攻击次数的指环。另外消灭敌人一般可得到水属性的魔法杖，拿回村子变卖能发一笔小财，所以身上要多留一些空地为好。

当到达山顶后就会见到传说中的火龙。尽量闪避在火龙两侧，防止它喷火，多使用特技和冰系魔法。胜利后火山开始爆发，迅速逃离山顶即可脱险。

◢甘堡村(ガンポの村)

当回到甘堡村，所有人见到他们都以为撞到了鬼，杰斯汀连忙解释说已经消灭了火龙。村长知道后，立即举行庆祝会。

菲娜感到营帐闷热，拉着杰斯汀到村西南角的小岛上散步。两人欣赏着海边的星空，菲娜突然问起杰斯汀是否记还得冒险者协会会长求婚时，假称与他有婚约的事，杰斯汀不知如何回答，菲娜连忙笑称那只是推托借口。这时，一个绿色亮点随风飘来，渐渐越来越多，原来是一大群的精灵。两人欣赏着眼前的美丽奇景，浑然望我……

◢双塔(ツインタワー)

由于帮助甘堡村消灭了火龙，村长答应为杰斯汀一行提供船只前往双塔。通过村码头乘船到达双塔，竟然发现卡莱尔军的部队正在发掘该遗迹。遗迹有四道门，只有北面可以进入。这的敌人会使用封印魔法，要尽快消灭它们。当通过北门到达中央的双塔前，三名女中尉正好从**双**塔出来，众人连忙躲在一旁。听她们正在议论军用列车上被杰斯汀戏弄而没能抓住他受到大佐训斥的事。她们简直恨的咬牙切齿，发誓如果抓住杰斯汀要处以他极刑。

等三名女中尉离开后，进入塔内，发现里面除一个魔法阵外并没什么特别，刚打算离开，缪伦大佐与琳中尉正好进入塔内，双方全都大吃一惊。缪伦大佐问杰斯汀怎么到达的这里，杰斯汀回答是穿越世界尽头徒步而来，弄的缪伦也颇为吃惊，笑称他实在有趣。大佐此时已知道杰斯汀拥有精灵石，拔出剑逼他交出，气氛骤然紧张。卡德因见情势不对，随即也拔出剑与杰斯汀共同对付大佐，无奈实力悬殊，被他轻易打倒在地。危机时刻，精灵石突然发光催动了塔内的魔法阵，缪伦、琳、杰斯汀、菲娜四人立刻被其传送，消失的无影无踪……

当菲娜醒来发现自己扭伤了脚，没想到同被传送而来的缪伦大佐竟然主动帮她治疗脚伤，并提议双方暂时休战，共同想办法离开这里。他们一起观看塔内光翼人的壁画与雕像，缪伦还不时给菲娜讲解，他对古代文明的了解让菲娜异常吃惊。

另一方面，杰斯汀被传送到原罪之间，往前不久会看到琳中尉正被几只青蛙吓的手忙脚乱。好心救下她，可琳竟突然拔刀指着杰斯汀要他交出精灵石。无奈之下，杰斯汀拿出精灵石扔给她，却没有发现身后一大群青蛙正渐渐围拢上来……由于自己所站的桥面倒塌，使两人双双落入水中。此时，琳看着对方全身湿淋淋的样子，也终于开心的露出笑容。生火烘干衣服后，琳提议通过升降机到塔的最上层，离开这里。当两人到达塔的顶端，杰斯汀再一次与古代少女莱蒂见面，在问及如何到达雅利多时，她指示杰斯汀要通过东面的大海一直向东行方可到达，并同时送给他一枚智慧的徽章(知恵のメダル)。莱蒂的幻影消失后，琳也随之启动魔法阵，使两人传送到双塔南。终于又重新回到双塔，琳把精灵石交还给杰斯汀，并问精灵石到底是什么？杰斯汀则回答可能是冒险者的精神，弄的琳再次露出笑容。两人相互道别后，杰斯汀在双塔南相继与菲娜、卡德因、小思会合，一同乘船回到甘堡村。

◢戴特村(ダイトの村)

码头上，杰斯汀向船夫询问是否可以载他们通过东面的海洋，船夫面露难色，说东面的海叫人鱼之海，传说出海到那里的人还没有一个能活着回来，这种事要仔细商量一下。卡德因也知道人鱼之海的故事，称那里确实十分危险，建议大家回戴特村找村长想想办法。

戴特村见过村长后，他也劝告大家不要乘船穿越人鱼之海，不过有办法使大家直接到达想去的地方，那就是要利用村南神隐之丘山脚下的古代机械，传说它可以把使用者一下送往目的地，但需要山顶的传送之玉启动，因为传送之玉动力有限，古代机械只可使用一次。刚出村长家，小思突然摔倒在地，昏迷过去，大家慌忙把她送往村中医院。由于小思发着高烧，几人决定让她好好休息，先把传送之玉拿到手。

◢神隐之丘(神隐の丘)

神隐之丘分三条路，先到左路取得中路大门的钥匙，消灭中门的守护兽后，往前行便可得到右路大门的钥匙。右路大门后面同样有守护兽，消灭它，通过踩地上的按扭组合出楼梯，即可得到传送玉。

◢戴特村(ダイトの村)

返回医院看望小思，她对杰斯汀说出自己已对不断的冒险生活感到厌倦，非常希望回到故乡，过平静的日子。杰斯汀决心用古代机械把小思传送回帕姆街，满足她的心愿。卡德因见杰斯汀为朋友而浪费唯一穿越人鱼之海的机会，感到十分佩服，于是离开医院，说帮助他们想想别的办法。

利用传送之玉送走小思后，回到戴特村宿屋与卡德因会合，卡德因说正想到渡海方法，让杰斯汀准备准备，到飞龙之谷找他。

在飞龙之谷见到卡德因，他突然要和杰斯汀决斗，说有能力战胜他才不会在人鱼之海遇到危险。杰斯汀也随之明白卡德因的心意，毅然与他展开激烈的战斗。战胜卡德因后，他告诉杰斯汀已经在村码头准备好一艘船，那是他世代相传的龙船，要他好好利用。之后卡德因决定再次进行武者修行，与大家告别。

◢盗贼之岛(盗贼の岛)

终于如愿乘船出海。夜晚，杰斯汀和菲娜正在谈天，忽然发现一名少女晕倒在船头。救醒她后，女孩说她居住的小岛被盗贼袭击，希望杰斯汀帮助她就出同伴。虽然菲娜觉得不大对劲儿，竭力阻止，但杰斯汀还是决定出手相助。

小岛路线非常复杂，但有许多宝物，其中 sp 恢复的指环一定要得到。在岛中央的船上，一群女孩站在甲板上，请求杰斯汀进入船舱救人。进入船舱内部，里面的女孩发出得意的笑声，随即变身成一条巨大的怪鱼。上当了！杰斯汀内心这样想着，可眼前只有消灭它才可脱身。消灭它后，盗贼船开始沉没，两人也迅速驾船逃离。

经过这次教训，杰斯汀独自在船上反醒，认识到自己经验不足、尚需磨炼。这时，天渐渐明亮起来，小船也终于到达了一块新的未知大陆……

——待续——

文：欧炀　　责编：PERFECT

次世代天空

幽灵

真人出演 超大容量

不知是超大容量带来了不菲的价格，还是由于 TV GAME 玩家并不喜欢真人出演的解谜游戏，总之，这款 8CD 的《幽灵》并未闹得满城风雨。但是也请玩家不要轻视本作，必竟超大的容量带来了豪华的演员阵容和更加逼真的恐怖感。



SS	厂商:CUTRIGGER 工房	类型:AVG
	发售日:97 年 8 月 8 日	媒体:8×CD

真人出演，仿如电影一般的视听效果！

在小山上一位男子的正在热情洋溢地按着快门，东照照西照照。突然有座洋房映入了他的眼帘，所有的故事就从这里开始了……

这男子叫塔，是本故事主人公阿莱德·迪利亚的丈夫，他专门从事近代建筑物的拍摄工作，他非常喜欢这座洋房，并知道那里没有入居住，因此决定自己两夫妇搬进去住。

在他们搬进这座房子的前一天晚上，迪利亚做了一个可怕的梦，在梦中她看到了很多可怕的东西，并发现自己被绑在椅子上遭到了一个假面人袭击……

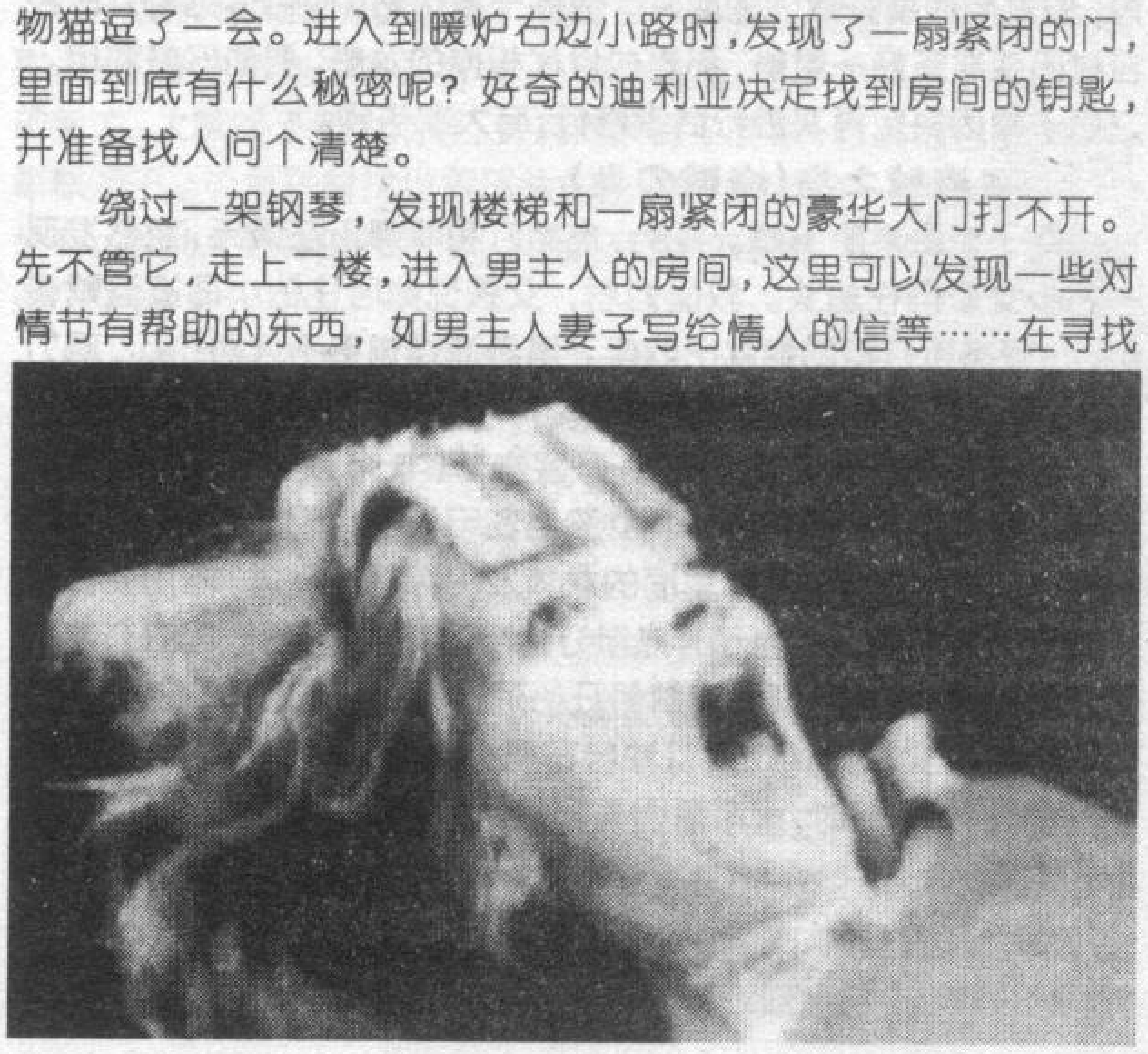
狂叫着……迪利亚从梦中惊醒，塔紧紧地抱住了她，并不住的安慰，但这突如其来的恶梦，使迪利亚产生了一种不祥的预感，并不具有神奇力量的她，决心要弄清这恶梦的由来。

从此，恐怖之门大开，恶梦连绵……

第一章

这一章迪利亚从洋房开始，和塔吃过早饭后，塔说要到自己的暗室去一下，并很快地消失了，这时迪利亚从厨房走到餐厅，并决定要先把整座建筑了解一下。通过右面的一扇门进入大厅，刚进入大厅时音乐突变，迪利亚惊奇地环视了一下大厅。这里看以非常的空旷，给人一种恐惧的感觉。随后迪利亚开始在大厅寻找，她先在暖炉前发现了一张报纸，并和自己的宠物猫逗了一会。进入到暖炉右边小路时，发现了一扇紧闭的门，里面到底有什么秘密呢？好奇的迪利亚决定找到房间的钥匙，并准备找人问个清楚。

绕过一架钢琴，发现楼梯和一扇紧闭的豪华大门打不开。先不管它，走上二楼，进入男主人的房间，这里可以发现一些对情节有帮助的东西，如男主人妻子写给情人的信等……在寻找其它东西时，她不知不觉的躺在了床上……床上伸出了无数的手，拼命地抓住她，像是要把她拉向另一个世界。



受到惊吓的她，狂叫着塔的名字。塔赶来后不断地安慰她。并告之这是一个恶梦，慢慢地迪利亚又恢复了平静，但她再也不想靠近这间屋子了。

在把整幢房子搜寻以后，并没再发现什么有用的东西，迪利亚决定到地政署去问个清楚，走到门口时可发现一台占卜机，投入一枚硬币，出现了一张写着“恶魔再度出现”的纸条，迪利亚毫不在意的把它扔到了一边。

走出大门，找到自己的车，然后驾车到大街上。过桥后会出现叉路，最好走右边。街上有两间店，只能进左边的店，进门后和负责人讲有关洋房的事。交谈后，迪利亚又问是否有门钥匙存在这里，负责人让她自己到文件堆中去找。迪利亚很快发现了一把大而古老的钥匙，这不是开启那扇大门的钥匙吗？迪利亚决定回去试一试。

离开地政署，顺原路回家。走进密道，用钥匙试着开门，门果然被打开了，里面是男主人的书房，尽是一些关于魔法的书，通过书中所记录的残酷魔法，可知男主人魔法的强大。走到书房一角的桌子前迪利亚发现了一把刀，可以用它打开暖炉内的墙壁进入到一个小暗室，里面像是一个祭坛，在一个小桌上放着一只小木箱，上面压着一本大而厚的书，把书拿到一边翻阅，原来这是男主人的家谱。这时下面木箱的闩子掉了下来，当迪利亚打开木箱时。一道绿光飞了出来，在小屋里绕了几圈后，穿过整幢房子向外面飞去，与此同时一声惨叫传来，迪利亚急忙跑出去，发现塔倒在书房中，虽然塔说着没什么，但可以肯定他一定出了什么事……

第二章

本章开始，迪利亚正在卧室写着小说，突然传来了塔的怒吼，原来他正因迪利亚未买来清洁剂而大发脾气。为了平息塔的怒气迪利亚只好赶快去买清洁剂，先在卧室长桌的抽屉中取钱，拿到钱后便可以出发了。

开车来到街上，走左边的路，进入第一家小店，与男店员打招呼，并问是否有清洁剂，店员拿出清洁剂递给她，这时把钱交给他，便可买到，当说到迪利亚住在那间洋房的时候，男店员说“那是令人诅咒的房子”，并告知要想知道详细情况就去找一位叫马路可姆的老人，她小时候住在那里，迪利亚决定有机会去拜访一下。

顺利的买到清洁剂后，乘车回家。从车上下来时，发现以前紧闭着的仓库大门打开了，好奇的她便走了进去，在地上她发现了一些炊具，到底还有谁住在这里呢？迪利亚沉思着，这时一只手突然从背后伸了过来使迪利亚非常惊慌，当发现是塔时两人争吵起来，塔愤怒的踢翻炊具。追着塔，迪利亚来到塔的暗室，把清洁剂交给他，但塔的态度一点儿也没有缓和。

塔明显的变了，迪利亚越来越感到这房里有某种东西控制着塔，使他改变了……

第三章

这一章进行的步骤非常重要，否则连自己都不知道在干什么。

本章开始塔和迪利亚两人在院子里野餐。突然，塔说头痛，迪利亚让他躺一会，但塔却说要回去，并很快的走开了，无可奈何的迪利亚开始收拾东西。这时她发现一个陌生的男人在树后鬼鬼祟祟的向这里张望，到树后去找他，却不见了人影，迪利亚开始紧张起来，突然从他背后跳出一个人影，使迪利亚大吃一惊……他叫塞拉斯，住在杂物房里，他母亲出事了，求迪利亚帮忙，经过再三请求，迪利亚决定帮助他，虽说他两人私自住在她的地方，仅对这两母子她非常同情，但他还是希望这场风波过后，他们尽快离开这里。

走进杂物房后，看到阁楼的洞中夹着位老人，可以用右边的滑轮装置把老太太救起来，但是不够长，利用阁楼上的耙，把滑轮拿过来将老人救出。

这位老人叫哈莉，迪利亚告诉他们从这里搬走，但两母子无处可去，并请求迪利亚雇用他们，经过百般请求，迪利亚决定雇用他们。在同哈莉握手时，她发现迪利亚的生命线很长，并说这是有恶兆的暗示，说话结束后两母子开始做饭。

迪利亚再次来到哈莉掉进去的洞中查看，发现一枚长钉，但是拔不出，先要去找到一些工具，回到厨房从柜子的抽屉中找到火柴，再到餐厅的暖炉拿到挖灰棒，再回到厨房，在厨房一边的贮物室里的地毯下的地下室通道门，用挖灰棒打开，取出火柴，就可以进入地下室，这样会发现地板上有一把铁锤，用它可以拔出铁钉了。回到杂物房，拔出铁钉，如果已经熟悉了洋房的里里外外，就一定知道三楼的楼梯里有扇紧闭的门，但可以从钥匙孔看到钥匙插在里面，知道钉子怎样用了吧，快去三楼吧。

到了三楼，取钥匙时，要先把报纸从门底放进去，再用钉子推，这样拉出报纸的同时钥匙便到手了。利用钥匙可进入未知的世界……

打开门后上楼，到达 4 楼，在右边有一房门，进去后可以找到一本书，这是男主人写给马路可姆的，利用它可以去访问马路可姆。从窗子向外看，可见到一幢从未见过的房子，虽然离这里很近但从未去过，以后可以去看一看，现在还是马上赶到马路可姆家吧。

到达街上，需先到露安门古董店去一趟，位置就在地政署旁边，从这里可打听到关于洋房的一些事，但最重要的是到小店拿一块骨头，就在小店最后面的大桶里，取到骨头后就可以去可姆家了。

到了可姆家把骨头扔给看门狗，进门后，到院子里去敲门，门打开后，可姆打发她走，这时把书递给她，这样她会让你进去，进去后两人谈了一些关于洋房的事，便可以回家了。

车刚停到家门，塔出现了，怒吼道“你整天到哪里去了?”并告诉迪利亚以后不准与镇上人交往，甚至不准她再次外出，迪利亚对此感到又害怕又憎恨。

第四章

从这一章开始，故事更加精采更加刺激。

本章从迪利亚的卧室开始，还记得第三章在四楼窗口看到的温室吗？赶快去看一看吧。进入大厅，哈莉正在等他安排工作，迪利亚问她怎样去温室，得知塞拉斯知道这地方。这时如果你有扑克牌可以让哈莉占卜一下但只能得到“不太好”三个字。还是赶快找塞拉斯吧，从餐厅的侧门出来，却发现塞拉斯在打她的宠物，她很生气，并告之不准再打她的猫。再次进入洋房，突然想起要去温室，出来后，看到塞拉斯正在劈柴，过去问一下关于温室的事。塞拉斯说那里的路被水浸了，迪利亚随后来到浸水的小路，看到塞拉斯很轻松的跳了过去，可迪利亚怎样也过不去，这样塞拉斯只有把树砍倒搭了一座桥。过桥后有一条大道，在道上迪利亚拾到了一个发光的东西。继续向前走来到温室，进入眼前的是一把小铲捡起它，突然出现一个女子，好像在照料植物，他们围裙上绣着 H，可以认定如是男主人的第一个妻子。接着男主人出现了，他拿着铲子往她口中灌沙子，使她死亡！是现实还是幻觉呢？迪利亚惊恐万分，慌乱的跑出了温室。



◀游戏的风格好像更加接近 PC GAME。

再次进入温室向右移，那里有一个花盆，里面竟是第一位妻子的遗体，走出温室向左，可看到望远镜，走过去，把刚才捡到的镜片放上去，就可以通过望远镜望到四楼屋檐上还有一间隐蔽的房间，这对认为洋房只有四层的迪利亚大吃一惊，并决定回去调查一下。

回到洋房，发现修理电话的人，不要和他说话，直接上四楼，用锤子可以凿开一个洞，进去后，发现一个像贮藏室的房间，屋里有四幅女主人的画像，还可以看到一个大箱子，打开能找到项坠、别针、日记等。从日记中可以了解到一些有关第一夫人和男主人的事。现在可以肯定刚才温室那一幕是真实的，使迪利亚惊恐不安，回到楼下，发现塔正在和修理电话的人无故吵架，迪利亚非常不满。

第五章

这一章从塔和迪利亚的卧室开始，迪利亚从梦中惊醒来到楼下，塞拉斯请她参加哈莉的交易会，到达杂物房交易会刚好开始。

3 人围坐在圆桌旁，哈莉唱着召魂的咒语，招呼男主人的灵魂，突然哈莉昏了过去，同时男主人的幽灵出现了并向迪利亚说话，从中可知道龙的消息。交灵会后，哈莉一点也无法记起刚才的情形，只有迪利亚听到了男主人所说的话，迪利亚只告诉哈莉交易会成功了，却不告诉她男主人所说的话，走出杂物房，在经过水池边时，你会发现宠物猫的尸体，大受打击的迪利亚从侧门进了房，一个人站在暖炉前不知所措，共同生活了很长时间，就象家庭中一员的猫竟被人残酷的杀害了，迪利亚不由深感悲痛，这时场所转到洋房餐厅里，迪利亚想起关于龙的消息，马上到三楼的播音室（播音室在塔和玛丽卧室的对面），进屋后，找到一盏灯，有魔法的灯。突然灯亮了，同时墙壁上有□□形象，在龙像的附近有一条隧道，为什么有这么一条秘道

呢？它通向何处？迷团越来越大，为了解开谜题，迪利亚走进了秘道，秘道里有一人工电梯，可通往各个楼层，在秘道的第二层，迪利亚发现了一个新的烟头，这说明除迪利亚之外还有人知道这条秘道，他是谁呢？这个问题一直困扰着迪利亚，在秘道的第二层还有一个窥视洞可看到女主人的房间，为什么有一个这样的孔呢？迪利亚迷惑不解，走进秘道，可看见一个大剧院，就是在这里男主人出了名。走进更衣室，里面有衣柜和梳妆台，打开衣柜发现了衣架上的照片，上面是男主人与一个小孩，好像父子般的站在一起，这与可姆老人小时候的那张照片一样，迪利亚对着照片思考着……走出剧场左边的门看到塔睡在大厅的长凳上叫也叫不醒就走开了。

第六章

本章从大厅开始，经过餐厅、厨房来到地下室，右下角会发现一个很古怪的桶，走近一看，啊，是一个不知是什么人的一个古怪人像，迪利亚惊慌逃跑，回到剧院，找到影映机，里面尚存着男主人最后表演的影像，当中记录了男主人在椅子上表演逃脱术的实况，只见他坐在椅子上手脚被绑，当头上吊着的一把几厘米厚的刀向他劈下时，他竟无法逃脱，那刀直向他头上劈去……

看过影像后，回到二楼卧室，床头的镜子里男主人的影像出现了，头上包着白布。可知在演出时他并没有死，而是被烧毁了面容。这时屋里出现了玛丽与情人幽会的场面，他们打算逃离洋房，当只有那男的自己在屋中时，男主人从秘道的入口处出现了，并把他抛进秘道……

迪利亚拿着照片再次拜访了马路可姆，当再见到可姆后，迪利亚提出许多被称为诅咒房子的问题，并得知可姆是男主人的养子。他告诉了迪利亚许多问题，得知男主人与恶魔有约定，让恶魔附身，因此男主人的脾气古怪。当他死后恶魔被迫离身，并被魔法封在了箱子里，但由于迪利亚的过失，封印被打开恶魔再次出现，并上了塔的身！可姆告之塔无法恢复原来面孔了以及重新封印恶魔的方法。听了可姆的话，迪利亚认识到事件的重要性。回到古董店，用在4楼取到的别针，与露安的十字架交换，这是把恶魔重新封印的重要道具之一（从此，迪利亚再也不用到街上去了）。

十字架到手后，回家发现麦克，并与他讲话。当麦克修好电话准备上车回家时塔突然出现，并杀死了他，塔象发疯一样攻击死去的麦克并疯狂的大笑，他已没有一点原来塔的面目，迪利亚万分惊恐。

第七章

本章开始游戏进入定时阶段，到这里根本没时间让你考虑，如果慢吞吞的话就会"Game over"。

这一章从迪利亚的卧室开始，她收拾着自己的衣物，看到桌上和塔的合影照片，心都碎了。站起身来回暗室，在房间里撒了一地的照片，捡起未看清楚，这些都是迪利亚的照片并且每一张都从脖子处撕烂了，迪利亚意识到自己处境十分危险。突然灯灭了，躲在角落的塔从后边袭击他，两人扭作一团，就在这紧要关头，迪利亚发现了清洁剂的瓶子，马上捡起喷向塔，当塔痛苦的捂着脸时，迅速逃离暗室。这时你也许会看到桌子上的书，但没时间去拿，记住它，过一会再取吧。

马上跑到三楼，躲在婴儿室，脚下会发现玻璃碎片，这是重要道具，一用来当作武器，这时塔也追了上来，马上用玻璃碎片去打他，不要慌，即使眼看被抓到，也可逃脱。

击退塔后，赶快回到暗室，取到桌上的魔法术书，顺利的话到此所有道具应该收集齐了，1."十字架"或"玫瑰念珠"；2."玻璃片"或"别针"；3."雪人"；4."魔术书"这样便可以去抓塔了，但若少一件就不会捉到他，还要再次逃跑。使用播音室的密道，在楼梯一定会被抓到，逃脱以后取回没有的道具是重要的，在取"圣物念珠"向地下室走去时，迪利亚不小心滑倒，并发现地板上的血，向上看到丁塞斯的尸体，不要多耽误时间，取到念珠回到剧场，看到一位白发老人坐在椅子上，迪利亚以为是哈利，并叫了几声，走过去，那人竟是套着哈利滴血的头发，发出狂笑的塔，这时迪利亚也现了脚边哈利的尸体，脑袋已被砸得稀巴烂，惊慌失措的迪利亚马上跑进更衣室，捡起掉在地上塔的衣服，并从口袋得到雪人藏进衣柜，当塔追上来要打开衣柜时，用挖棒用力刺他，然后逃跑。

但迪利亚还是被捉住了，并被塔绑在剧场的椅子上。当塔准备杀死迪利亚时，迪利亚拿出了雪人给他看，在塔愣神之际，迪利亚果断的打开椅子右边的机关，一把刀从上面落下，插进塔的背部，并一分两段，摇着塔的尸体迪利亚面临崩溃。

但战斗并未结束，附在塔身上的恶魔离开了塔，现出原形。这是一个上半身人，下半身蛇的怪物，迪利亚决定把它封印起来，赶快跑进秘，进入仪式殿堂，在电梯右边，穿过秘道时，路上有一个洞，跳不过去，但可以利用头顶上的水桶。过去后继续向下，但由于年代久远，无法打开，恶魔一步的靠近，在千钧一发之际，门突然打开，进去后把门关紧，一时间恶魔无法进来。

利用游标把祭坛移到屋子中间，一定要快，不然恶魔会破门而入，当然不能关了门闩。首先拿出魔法书放到祭坛上，打开魔法书，念动咒语，但若封住恶魔还要一件重要道具——"驱魔石"还没找到，在哪里呢？找到男主人的尸体，发现他手中的一块刻有装饰图案的五角形石头——"除魔石"，赶快放到魔法书上吧。

第二步要用迪利亚的血，拿出玻璃片或别针，把手腕弄破，把血滴在除魔石上，这时不可思议的秘光出现了，并慢慢化入魔法书里，这时仪式进程已有百分之八十，只差最后一点了，与恶魔决斗吧！

最后仪式，用圣物十字架或玫瑰念珠，一边晃动一边咏唱封魔的咒语。此时恶魔也打开门闩冲了进来，扑向迪利亚，不要怕，继续咏唱下去，意志坚定的迪利亚没有逃走，以必死的信念咏唱咒语，就在恶魔扑在迪利亚的一瞬间，咒语终于念完了恶魔倾刻间化为乌有。

这时一定要注意不能回头，一直到仪式完成，把恶魔封好为只。

同时魔法书的除魔石在同迪利亚的血融合以后慢慢侵入书中消失了，接着手中的圣物也一起消失了。

心中百感交集的迪利亚向家中走去，她不知道是喜？是悲？所有的事情都由自己好奇而引起，她为此付出了沉重的代价，爱人死去了……

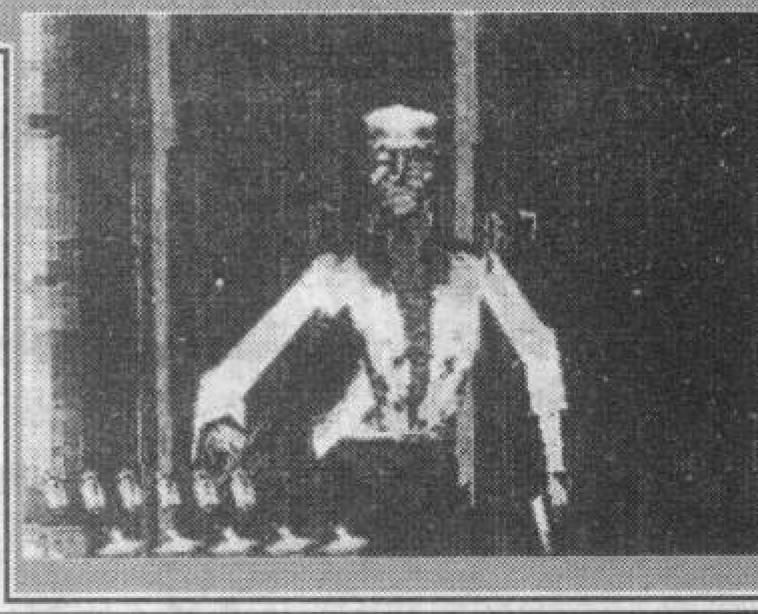


文：肖鹏
责编：PERFECT

死亡之屋

街机枪机
它是至尊

至今仍在街机上大放异彩的 GUN 类 STG 自从宣布要移植到 SS 上之后，即引起了各方面的注目，由于街机实在是太优秀了，如何解决家用机的机能不足，自然成了首要问题！



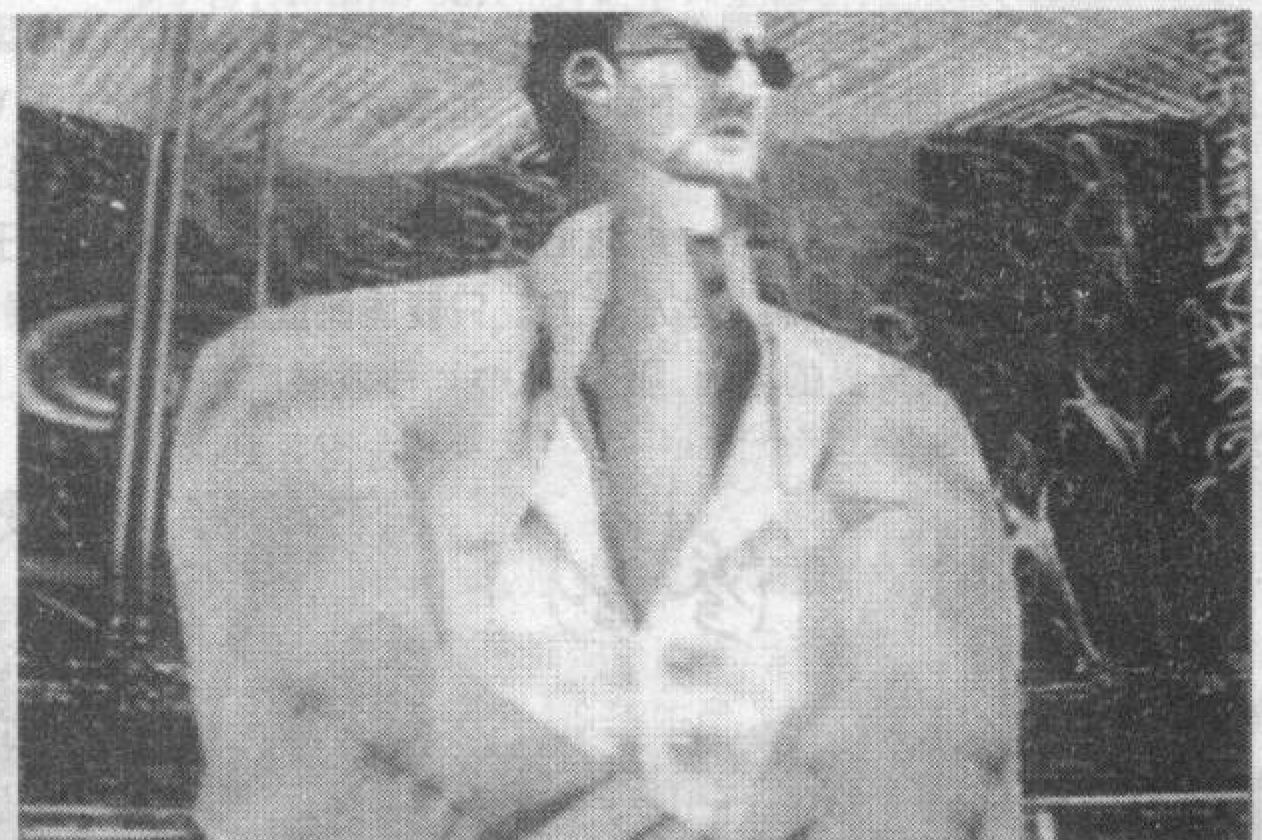
SS　厂商：世嘉企业　类型：3D－STG
发售日：预定 98 年 3 月

颇具挑战性的移植作业，土星能否胜任？

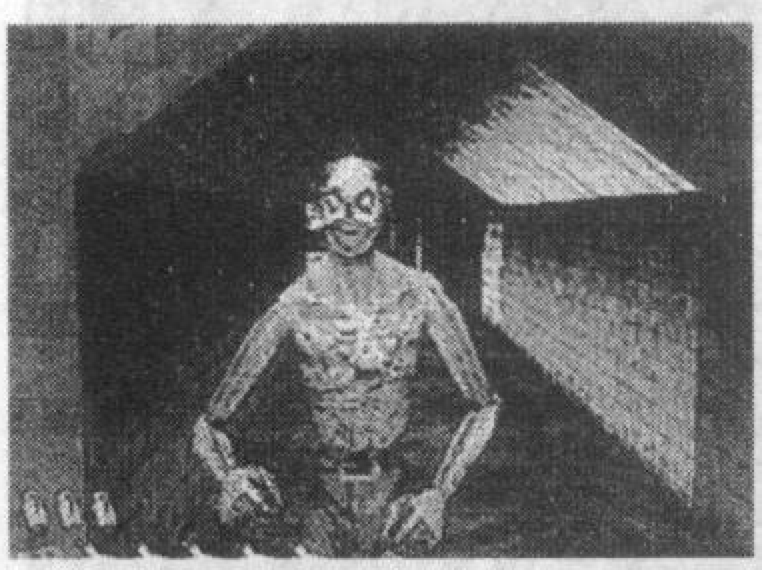
责任编辑／天师

业界最知名、最强力的基板就是世嘉 MODEL2，这是毫无疑问的。在这块超级王牌基板上不知出现了多少街机史上的神话——令人惊异的同时，不得不佩服 SEGA™ 在 ARCADE 上表现出来的惊人天赋。就连业内超大知名度平面 STG 厂商 PSIKYO 彩京，也经世嘉紧急授权后在 MODEL2 上开发了一款三维直升机射击游戏，不知我国诸多彩京迷能否早日玩到？希望能够。

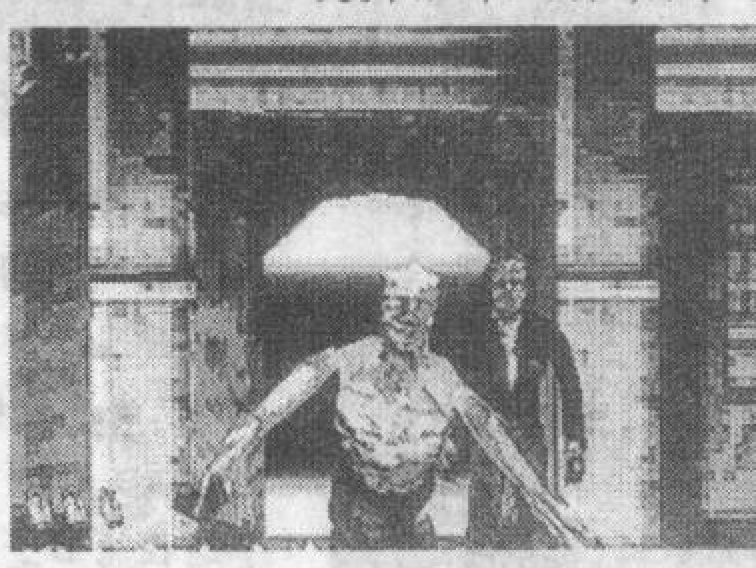
97 年是 MODEL2 的强弩之末时期，厂家在 MODEL3 成为主力的同时，对 2 已是性能透熟，而 HOD 就是在这种形势下，经过“活用了 2 的性能(即用其极限)”才制作出来的。要将这样的游戏忠实再现于家用机上，稍觉勉强。对于 HOD，大家不能期望会像当初“VR 战警”系列那样有 90% 的移植度。开发者坦言：“完全移植真是非常困难。”SS 的 VR 战警都是经过相当的努力之后才有的结果(尽管那时 MODEL2 的性能还没有完全发挥)，在此我们只能祈祷 HOD 的 SS 版，能够在 AM1(街机制作)和 AM2(SS 版协力)的共同“苦劳”下，以 SS 最大的表现力来制作。

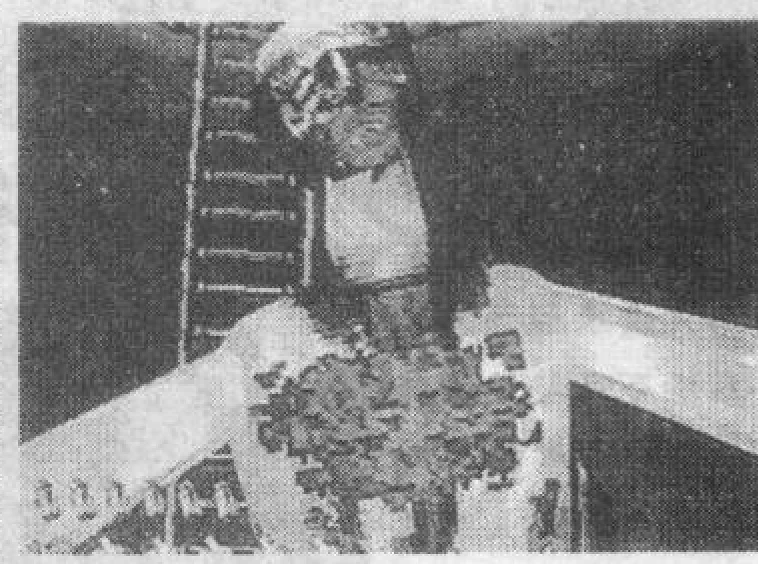


▲这是街机高解析度画面，可见世嘉在人物形象设定上很有点功夫。今后新世代机，力争达到较高线数的输出，也应是努力方向之一。



千奇百怪　无奇不有





HOD 街机凭何大放异彩？

向每个敌人连射 5 枪——腕，击飞！头，击飞！足，击飞！腹，打穿！丧尸血肉飞溅，晃晃而倒。

相对于大家已熟悉的 VR 战警 2，HOD 呈现出的是完全不同的射击感觉——战栗。开创丧尸为主力敌人的游戏是天尊的 BIO 系列，世嘉把丧尸引入 GUN 类 STG，也获得意想不到的奇效，在 HOD 中经常出现的是突然袭击，紧张度良好。“THE HOUSE OF THE DEAD”，讲的是职业枪手去到满是丧尸的屋中营救一名研究员小姐的故事，游戏的整体氛围是阴暗、恐怖，流程特长，分歧路线不断，情节多变，因此，至今 SS 版的 CD 枚数未定。

HOD 最显著特色就是要对一个敌人连续射击三枪以上，因为你要知道丧尸是不怕子弹的，如果你的枪法比较出色另当别论，只需对准“死鬼”的脑袋扣动一下扳机，这是很重要的一点，敌人多时非得如此。

G，姓名不明，年龄不明，国籍不明的迷样人物。作为特殊工作人员，无感情起伏。世嘉企业在街机人物设定上总是与众不同，相当出色。

帅！





确保街机射击手感，确保秒间 60 帧！



又来了，请玩家不必嘲笑，更不必总和街机相比，尤其是那些带有 SEGA® 字样的街机——

其实又何止 HOD 的土星版，多少 MODEL2 作品的土星版一直以来不都是强调“意重于形”吗？大概除了“DAYTONA USA”巡回版移植得还算是“形意并重”之外，其他的也真是难怪别人抨击了，同 PS 上铁拳 2 的移植度相比，的确令人不满。再多说几句：世嘉对 SS 的硬体特性似乎就没搞清过，没有过硬的硬件，低人一头的滋味可不好受。所以希望世嘉今后能对自家新主机给出一个明确的参数，无论竞争对手多么厉害，只要你能够拿出确确实实的 100 万个 POLYGON 来，能够明明白白地将 MODEL3 游戏移植过来，在这个前提下，如果能再拉拢一些实力派厂商，起码不致吃大亏。否则，再怎样宣传炒作，最终将不能接受考验。

由 AM1 研监修、AM2 研编程的 SS 版 HOD，在强调“尽量”接近 ARC 风貌的同时，对于此类射击如何获得乐趣的奥秘，他们都是极度了解的（当然最令人诧异的无疑还是 AM3 研“侏罗纪公园”）。首先，射击游戏不能有繁杂的操作，最好是除了扣动扳机什么也不用管，其次是击中敌人后玩家能有什么感觉？HOD 最看重敌人中弹后的表现，混身上下都被打得千疮百孔，极为怪异的面庞，令人不寒而栗——与 VR COP2 那种用来福枪 3 点射打得匪徒身体腾空而起连转三圈比起来——HOD 的丧尸全都是离你 30～50 公分左右，拿着斧头、飞刀、电锯摇晃着向你扑来，所以敌人的外形都是特别巨大的，还有那些极为难缠的小型变种生物，从各种隐蔽的地点如水塘、屋顶上瞬间窜出，胡乱蹦跳，令玩家不知所措、无从下手，其紧迫感远非 VR 警察所能比拟。

街机以秒间 60 帧推进，土星将这点保留；街机好像并未动用光源计算，土星总算能缓一下；街机的细节画面尽善尽美，土星版的手感 100%、POLYGON 的数量尽量保证。至于土星版增加新版面和新要素，就不是主要问题了，没有人会注意那些小地方。只要能保证画面视觉效果良好，不出现像“LAST BRONX”SS 版那样的令人完全无法接受的花版，那么，HOD 可能就要成为家用机史上最劲最爆的 GUN 类 STG 了，就如同它的街机版一样。







我怒铳之声，响彻鬼屋！

▶研究员小姐预定半年后和下面英俊的特工结婚，却被研究所长给囚禁。对未婚夫是个打击。

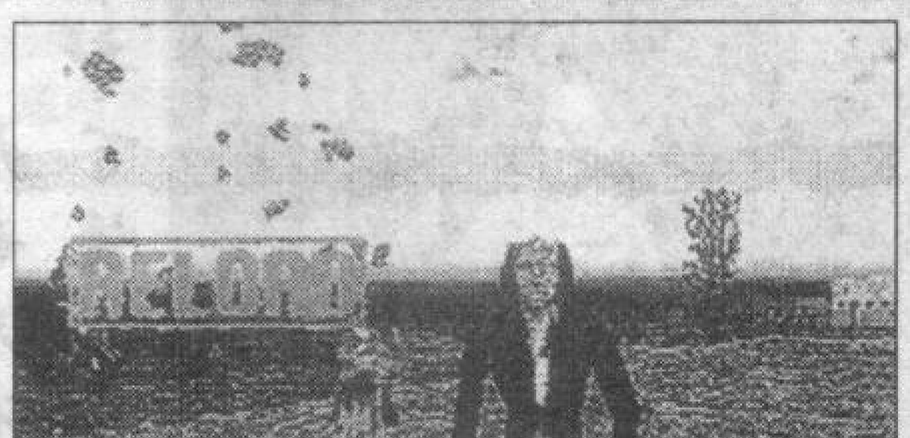






▶心爱的人被囚禁起来，就有了这个故事。作为主角的他还能否不露声色……

▶RELOAD！在街机上天师见到这样一种上子弹的方法：双手握枪，RELOAD 时用左手遮住枪口，再扣动扳机就行了，省得总向外打。必须要承认的是，枪类射击游戏是多少是有一些恐怖镜头出现的，HOD 街机版就有红血、绿血、蓝血之分，土星版统一为绿血。



千万不要一个人进入屋中…



◀请大家仔细看看这张图片。这是世嘉曾经研制的土星专用枪（未发售），绝对够酷。但目前的游戏显然无法发挥其威力。如果将来能在家中玩到“侏罗纪公园”，那么这样的“武器”就比较适合了。

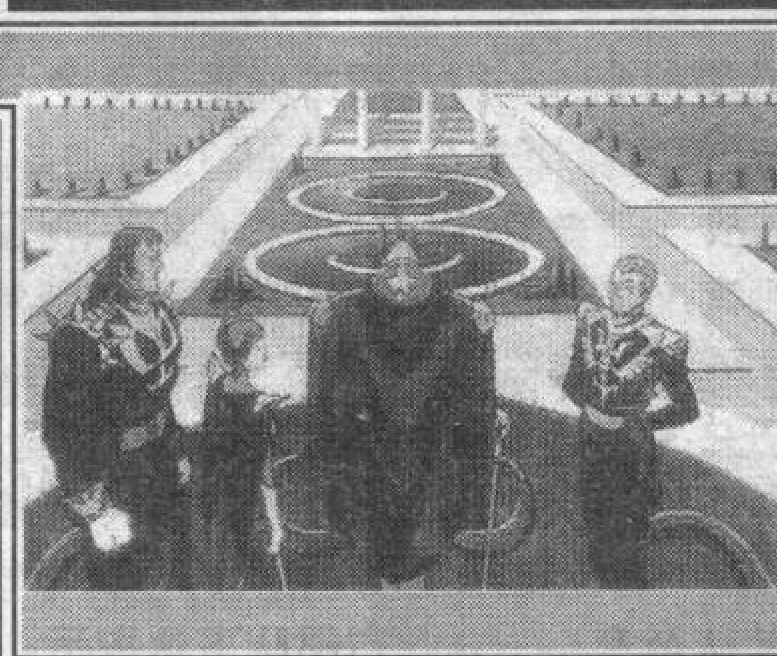
机动战士高达

～基连的野望～

喜高达者非玩不可

1300万VS.8500万。这就是吉翁军与连邦军的战斗员数量比例。今春土星超大作中的一款正统派SLG，万岱与土星软件制作集团携手的游戏。相信爱好机器人的朋友们见了游戏中那壮阔、怀旧的动画一定会感动不已的，这是机动战士系列，一年战争的代表。

SS　厂商:BANDAI/ESP　类型:SLG
发售日:98年4月9日



ESP参与制作！先行介绍游戏系统和登场的MS！



MS者，MOBILE SUIT也，泛指大型机器人。深获动画迷喜爱的"机动战士高达"，到目前为止，推出的游戏作品不计其数。今作"基连之野望"是以"一年战争"为舞台，玩家要成为吉翁军的基连总司令，或者是连邦军的雷比尔将军，指挥部队进行战斗。为了要在激战中获胜，必须确实掌握地球圈的战况，制定最佳的战略。当然在苛酷的战争中，最大受害者还应是人类自己本身……

▶动画中的战场中会有什么事件?

各种全新制作的动画将登场。虽然游戏中会出现欧迪沙、查普罗、索罗门等大家熟悉的舞台，不过依照展开方式和战况，或许还能看到吉翁军的战胜场景等在电视动画中所未发生过的剧情。当然，除了战斗场景之外，开发者也利用了CG制作序幕，这竟成了目前32位游戏的必要条件(N64却没有，原因大家都很清楚，N64的游戏画面就已经超过32位的CG了，它不需要这些东西)。



◀地球圈。在宇宙还有1~7号的移民场所，更有月面基地等战场。

将地球、外空间移民地、月面、人类圈完全卷入的残酷战争……

这就是索罗门要塞。



◀为了胜利，必须不断占领据点，其后应确保其安全，在防卫据点的基本方式上，是采取『驻守』的形式，越是重要据点，越要配置强力、精锐的防卫部队。

▶游戏的胜利之法有特别之处！

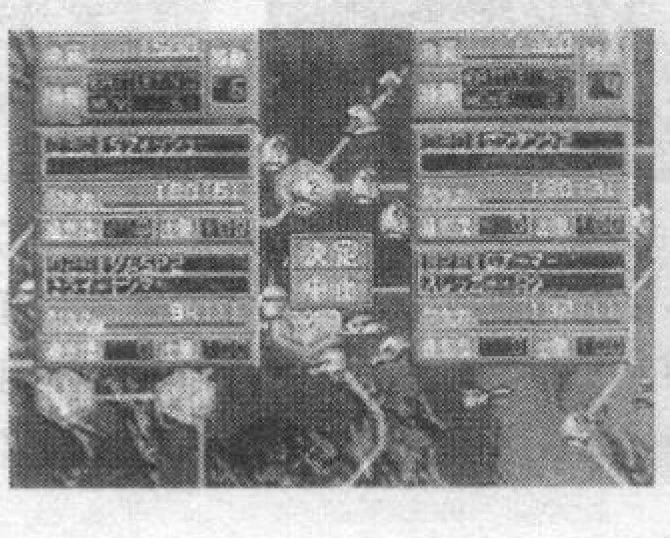
今作基本进行方式，是要不断占领据点，并调集资金、装备以扩充自己的实力，此类系统相信大家已很熟悉了。在各据点之间，可以运送各种物件，另外MS的生产，必须要在"重要据点"的地方才能进行，因此，夺取"重要据点"，及其数量，将会影响战斗结果。关于移民地点的生产能力有限，如从地球运送物质将会花费许多时间，有必要随时注意这些据点的情况。



◀这是显示两军在地球上的势力分布图，对据点位置和补给路线要熟悉。外太空的生产力有限，从地球运给它物质更是浪费了许多时间。原则就是要占领敌人的要塞。

▶确认一下游戏的基本流程吧！

今作采用回合制，并且依照"我方战略回合→行动回合→敌人战略回合→行动回合"的顺序，而打法则是"同时解决方式"，在行动回合中要决定准备打谁，并在回合结束时调整处理，由于这种方式会到下个回合才能了解战斗的结果，所以玩家在战斗的过程中将可体验到紧张刺激的气氛。



◀明明是名钢弹迷，但看到SLG就发生头痛，"简单操作模式"对此类玩家奏效。只须在这个模式下达最基本的指令，即"战略指令"(作战、预算、人事、研究、开发)，共有五项。其他部分则会由CPU自行处理，轻轻松松。

次世代天空

必须掌握4种指令

战略指令——行动回合的基本指令，必须要观察实际的情况，制定全军的战略方式与行动。

作战：对查普罗等重要据点进行攻击，可提升军队的士气。
预算：依照分配方式，会有不同的研发技术或情报收集力。
人事：扩大指挥范围或再度整编部队，了解组织营运的复杂性。
研究：有基础、MS、MA三个部门，等级提升后能开发新兵器。
开发：依照研究部门的提议开发新兵器，增加战斗力。

部队指令——对我方部队下达指示。自军部队将会展开行动，而玩家也能够回此体验战斗的乐趣。

移动：使部队移动。每种部队都有不同的移动范围与特性。
攻击：攻击敌人。有近距离与远距离战2种类型。
搜索：搜索周边敌人。了解敌人的机种之后，将能提升命中率。
发进：使搭载的部队行动，如前进时母舰被击沉则会全军覆灭。

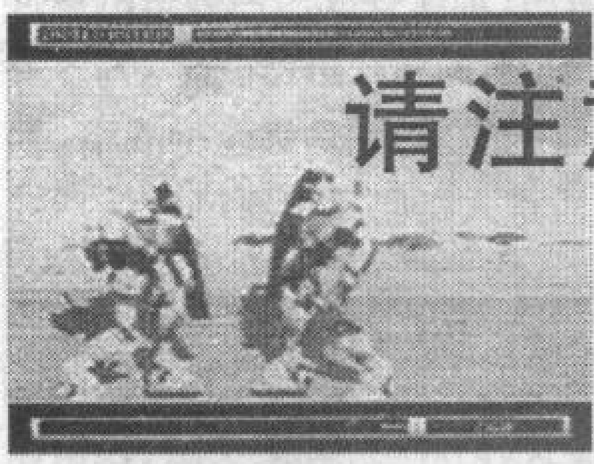
据点指令——能在自军据点使用的指令，共有3个项目。由于MS只能在重要据点生产，因此要考虑防卫能力。

生产力：生产已经被开发出来的MS、MA并组成部队。
强化：提升据点的守备力。虽然需要资金，但能避免被敌人夺走。
运送：将物质运送到同伴的据点，也能从地球据点送到宇宙来。

特殊指令——使用各种特别能力的指令。其中有米诺夫斯基粒子等，独特的攻击手段。

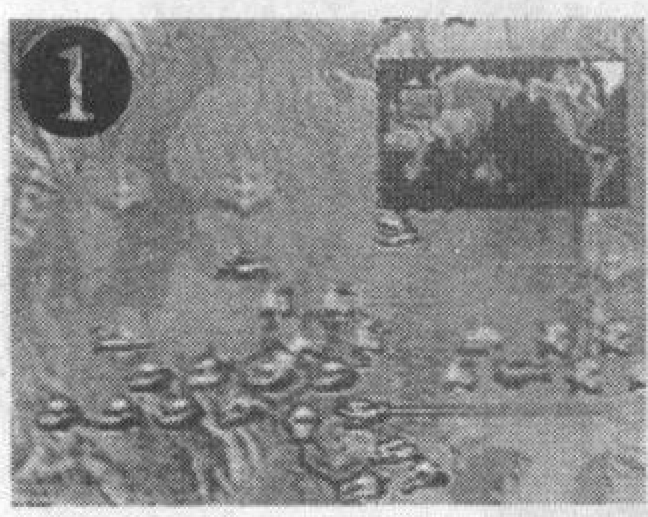
散布：散布米氏粒子使视线恶化。能降低射击命中率与索敌率。
武装：能够依照战况，适时变换各种武器。
感知：具有新人类能力的士兵，可以利用来测知到周围的敌人。
分解：使1种兵器分离，并利用各种能力进行战斗。
变形：使机体变形，并有完全不同的攻击威力。
扰乱膜：利用光束乱膜，使光束兵器失效，要灵活运用。

请注意开发者精心制作的战斗场景！

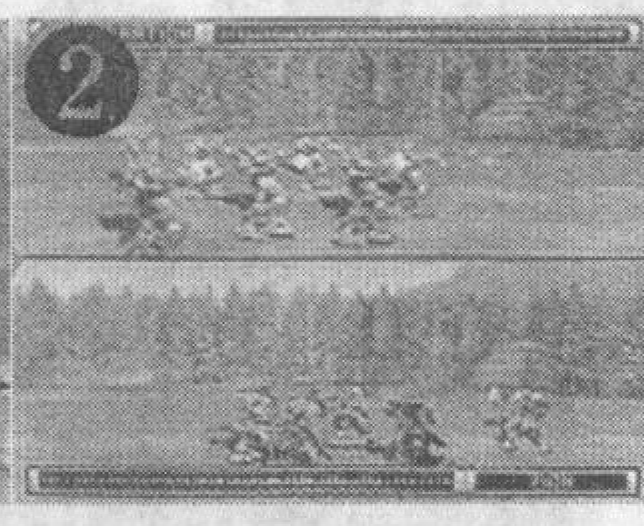




游戏重点的战斗场景，特别是各机体的战斗方法，无论是射击战斗，格斗战斗，都有十分生动的画面视觉效果。除了精致的画面外，游戏中还会出现大家熟悉的各种钢弹，当然玩家须细心制定战略来打击一下对手。"基连的野望"做出的种种改良，内含开发者之巨大心力，所以高达迷必将有全新体验！再忍耐一下！



▼在我方行动回合中决定攻击的对手。红线代表攻击对象。



▼长距射击战后准备白刃战。



▼斩劈对手，失败后必遭反击。



▼击倒敌人会有提示。而接下来即将进入敌方攻击回合。

不用怀疑，搭载MS的母舰，就是舰队主力的大型战斗舰！



连邦顶级登陆舰——木马。

▼对攻。

首先要展开V作战

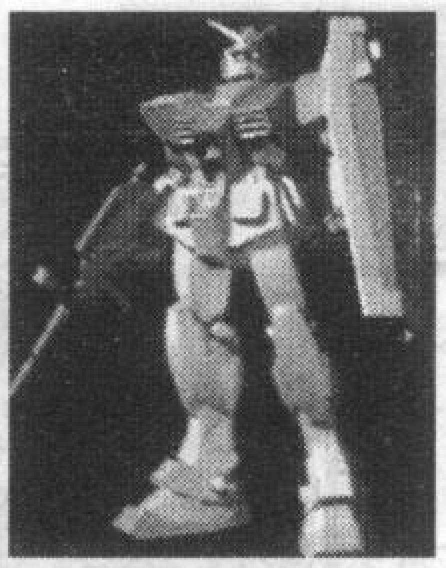
以连邦军进行游戏时，展开V作战将会是必要的条件。事实上连邦军如果没有加入这个作战，就无法得到MS，只有沙拉米斯或马萨兰的舰艇群。参加"V作战"并在战斗结束之后，连邦军可开发吉姆、钢加农、钢坦克、原型钢弹、可亚战机等各种兵器。这时就能与吉翁军展开激烈的MS战斗。还有游戏进行到后半阶段，将会出现搭载"EXAM"的MS，并使战况更为激烈。多样化的机种，必将使游戏更富趣味。

钢弹虽威力强大，但造价较高，还是应以吉姆为主，吉姆G是相当不错的。

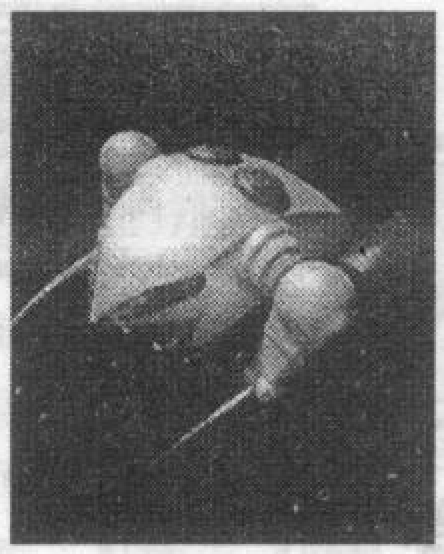
可亚战机→钢坦克→钢加农→钢弹→原型G→吉姆（轻型装甲吉姆、加农型吉姆、狙击型吉姆都是装甲薄弱的类型）→吉姆司令G→吉姆司令GS。这就是发展范例。

★关于航空母舰：

在战斗中除了MS之外，也要善加利用各种舰艇。在使用方式上，不仅有MS部队的母舰，还会进行舰队之间的战斗。虽然舰艇的机动力不及MS，但在"一年战争"中，能够时代因为能够使用MEGA料子炮等强力兵器的MS并不多，所以要考虑各种战术展开攻击，这时舰艇也会成为战场 主力部队。本作中能够开发白色基地，克沃坦、穆塞等大型战舰，或是各种中小型的补给舰，由于舰艇的防御力比较的差，所以要避免和MS直接交火。基本上舰艇的任务不以攻击为主，而是以物质补给、耐久的回复以及进行掩护射击为优先，这才是聪明的作法。

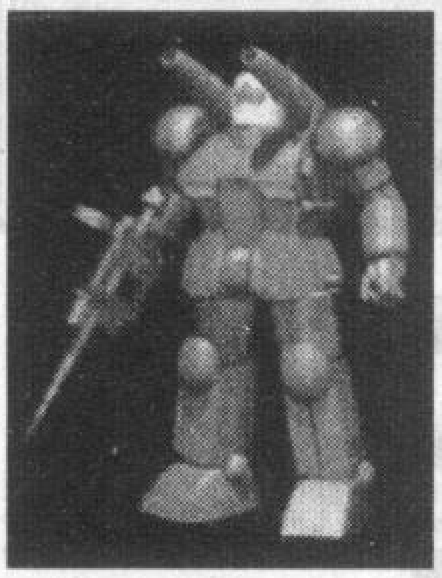
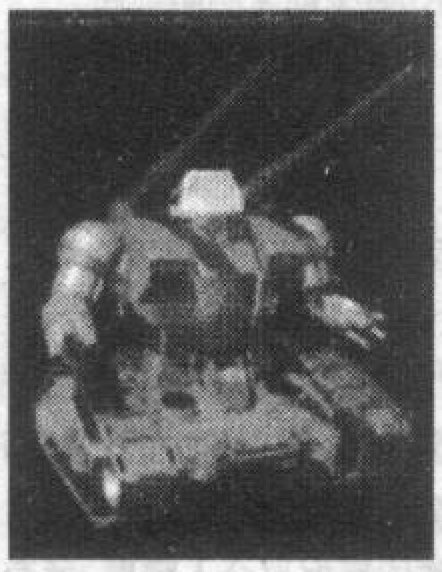
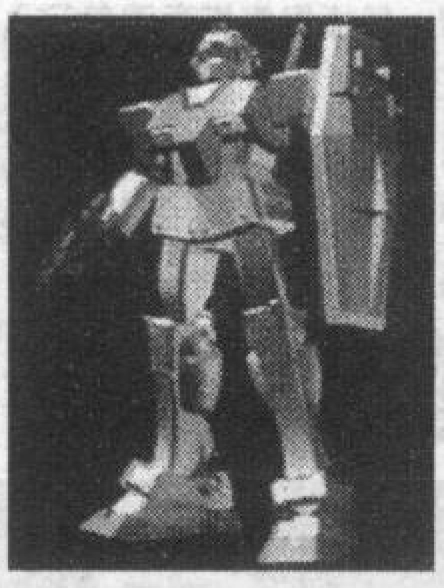



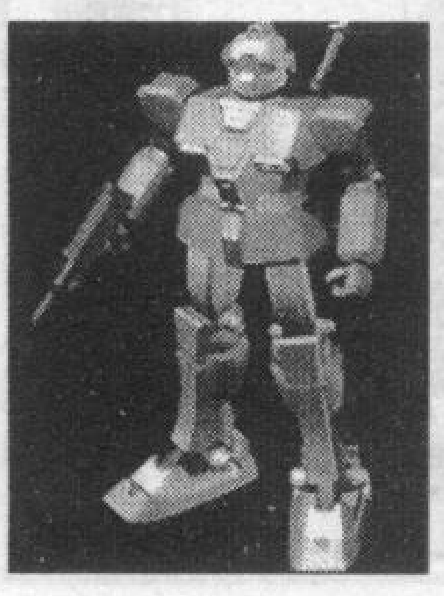
连邦




吉翁

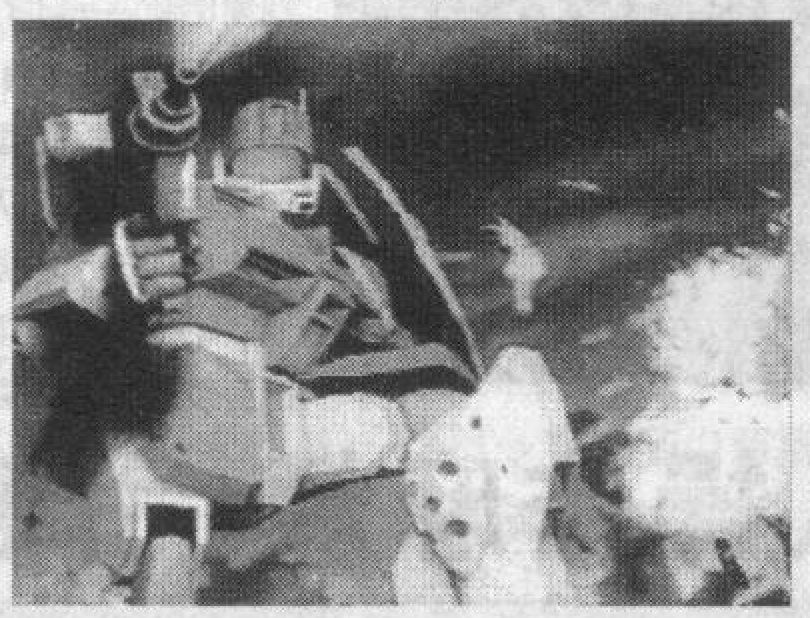
具有潜在实力的巨大国家，以大量物质弥补技术不足的缺点！



虽然MS的开发技术不及吉翁军，但连邦军展开“V作战”之后，就推动了MS量产的计划，军队的主力机种是吉姆与波尔，而采用的是以数量来弥补技术的不足之战术。

连邦军的开发重点，是要进行吉姆的改良与强化。在预定登场的机体方面，共有“狙击型吉姆”、“吉姆水中型”、“吉姆司令宇宙战规格”等各种种类。当然游戏中也能开发钢弹，玩家可根据情况制作“陆战型”、“磁石涂装规格”等多种机体。（连邦战斗群）

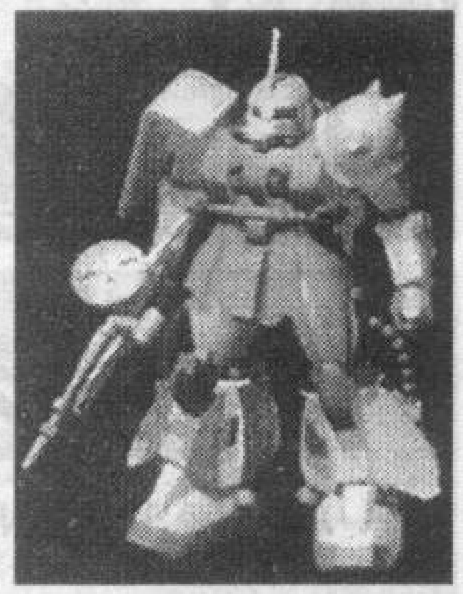
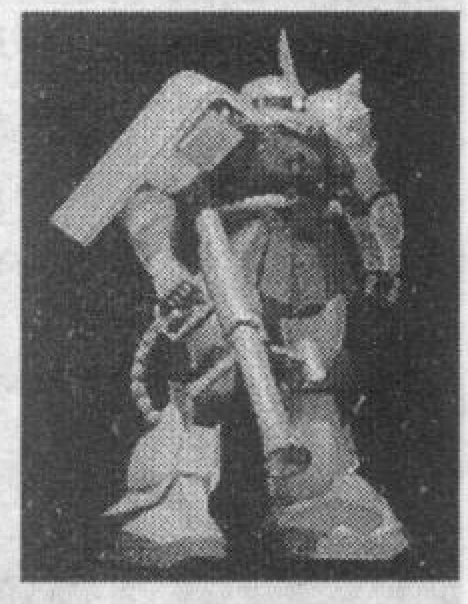
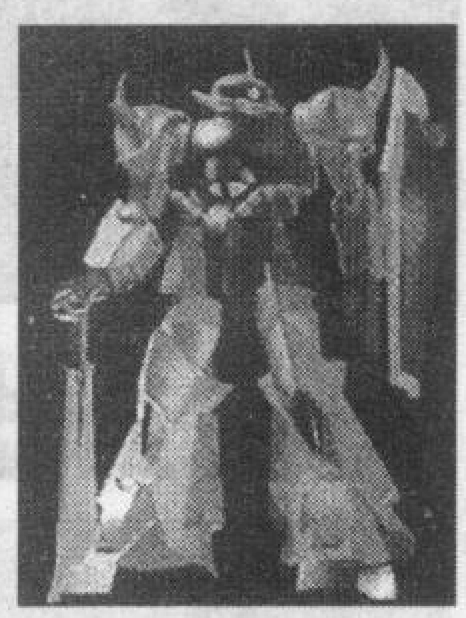
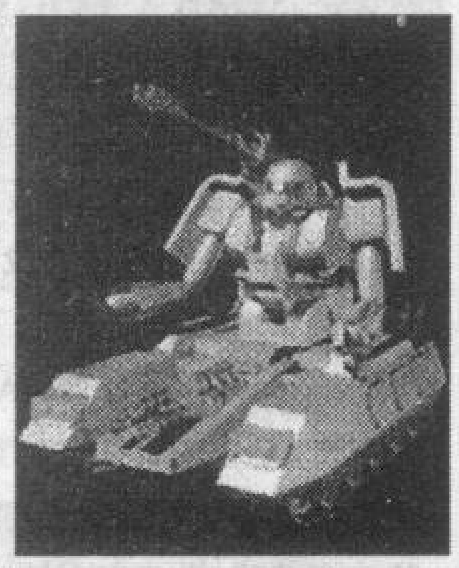


▲卡吉马连邦、吉翁军等等一系列超有名的战士，其所操纵的各种机体，也悉数登场。在这回的游戏中，玩家将可充分体验“一年战争”的乐趣——每一位角色与专用机体，都有生动、自然的精彩演出，相信不会让您失望。

●连邦军的据点：首先要记住该军据点少于吉翁。在游戏开始时，连邦军的军事势力略逊于吉翁军。不过在游戏的故事中，连邦军也会靛淅提升实力，并成为胶着状态，然后发动“V作战”一举逆转形势。连邦军要要利用地球丰富的资源量产兵器，并以这种方式弥补技术不足的缺点，其后与吉翁军展开最后的对决。下面提出三个比较重要的据点——

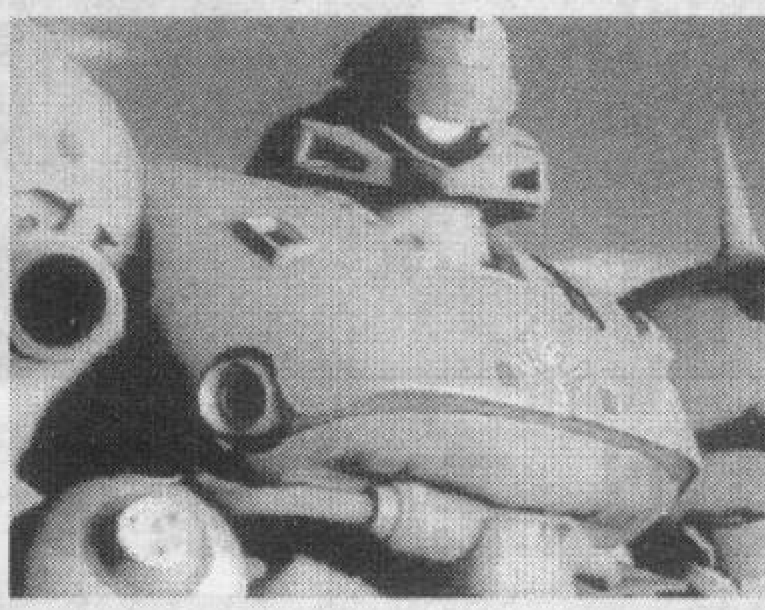
1. **鲁那·兹。重要据点，能够生产兵器。**
2. **贝鲁法斯特。爱尔兰的都市，产兵器。**
3. **查普罗。南美亚马逊河兵器基地。**

有高度研发能力的新型机体，并以少数精锐部队开创新时代！


吉翁军研制出高性能的MS－05查克（注：吉翁原始机体），并以先进战术进行攻击，虽然有高度的科学力与优秀人才，但外空间移民地资源不足，为了突破困境，必须确保地球上的据点。

（吉翁的战斗群）查克可说是MA的原始机体，而且根据特性，有“沙漠战强化型”、“长距支援型”、“水中型”等各种类型。另外，还开发出操纵者专用的特殊查克。由于吉翁军有相当高的技术力，因此也着手开发MA，并制作出艾尔梅斯、比克查姆等全新机体。



▲CG一派是SCE、NAMCO和史克威尔；纯游戏性一派的NINTENDO64，更有一套。

●吉翁军的据点：吉翁军以极为优越的军事威力攻击地球。不过面对具有大量资源的连邦军，一直无法获得最后的胜利。这时要在连邦军调整反击态势之前，发动最猛烈的攻击。

1. **亚·拜欧亚·克。基连防守。**
2. **欧迪沙。吉翁在地球最重要的资源采集区。**
3. **索罗门（下图）。由多兹尔中将防卫的宇宙要塞，隶属区域3防卫圈。**

责任编辑小天天



▶索罗门要塞在『钢弹0083』终盘崩坏。

武装雄狮 2

大作诞生 人气沸腾

经典回归。

SS 厂商:GAME ARTS 类型:3D－STG 发售日:98年4月23日已完全确定!



秉承前作世界观!

小天天强烈建议用解码器欣赏前作那真正史上最强、最有艺术水准的三维动画。

白热之战

~AVAILABLE ONLY ON SEGASATURN™~



HIGH－MACS2与敌遭遇时的雄姿!

注意：本系列为世嘉土星专用游戏。制作目的在于，通过挑战硬件极限，阐明游戏性奥义，使"GUN GRIFFON"长久扎根于玩家心中。

以气氛厚重为最大特色的本系列，是在全三维空间内战斗的模拟仿真STG,因游戏时的紧张感太过分，在此天师郑重建议大家在熟悉补给战术的运用下也不要长时间战斗，切忌一味野蛮攻关。

前作是这样表达的：SS手柄八键全部安排功能，功能极为复杂，令人手忙脚乱；画面视窗明晰，一目了然；各种效果音之细致，恰似亲临现场，嘀嘀嘀的警报声令人窒息；所有物体均为全多边型，包括慢悠悠轰鸣着起飞的超巨大的C－17运输机，这反映出土星的综合性能是比较强大和令人感动的……

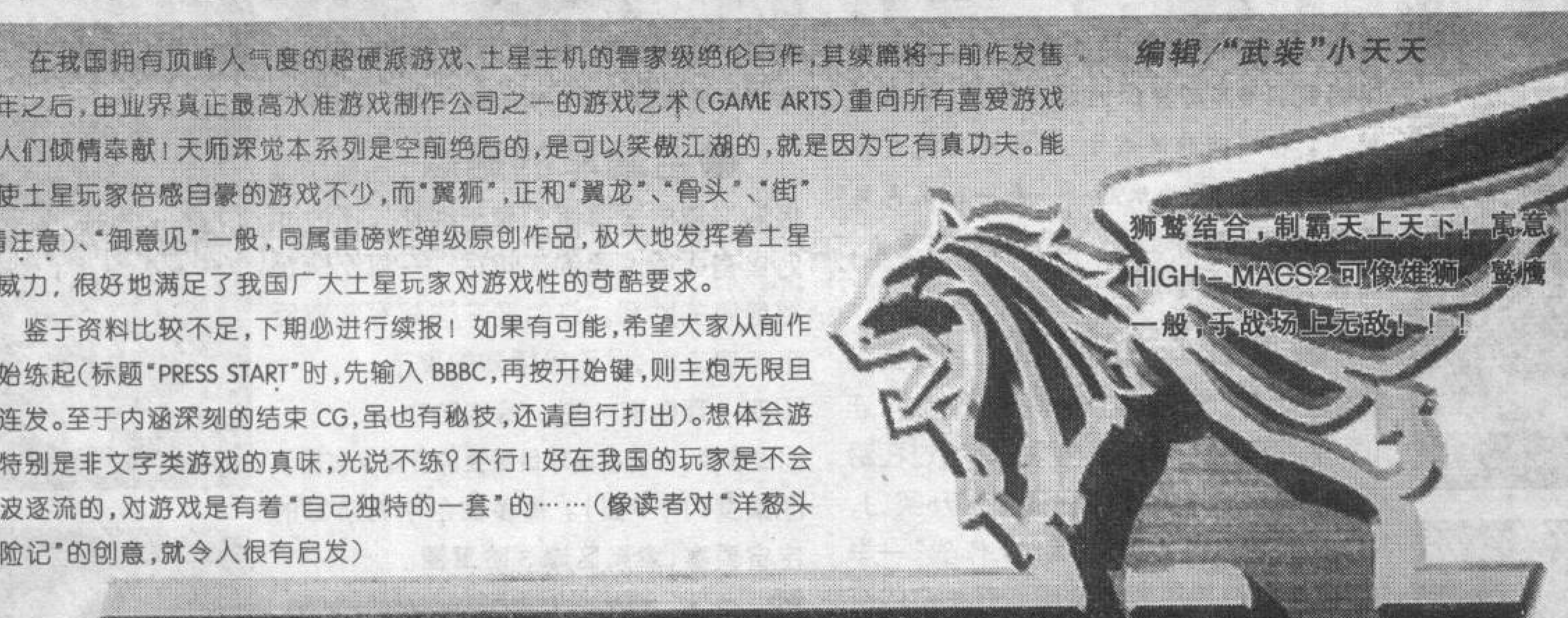
以上在今作中则要全部变换、强化。目前的开发工作好调高奏中!

★完全虚拟、高度紧张、操作麻烦、手感流畅★

编辑/"武装"小天天

在我国拥有顶峰人气度的超硬派游戏、土星主机的誉家级绝伦巨作，其续篇将于前作发售两年之后，由业界真正最高水准游戏制作公司之一的游戏艺术（GAME ARTS）重向所有喜爱游戏的人们倾情奉献!天师深觉本系列是空前绝后的，是可以笑傲江湖的，就是因为它有真功夫。能够使土星玩家倍感自豪的游戏不少，而"翼狮"，正和"翼龙"、"骨头"、"街"（请注意）、"御意见"一般，同属重磅炸弹级原创作品，极大地发挥着土星的威力，很好地满足了我国广大土星玩家对游戏性的苛酷要求。

鉴于资料比较不足，下期必进行续报！如果有可能，希望大家从前作开始练起(标题"PRESS START"时，先输入BBBC,再按开始键，则主炮无限且可连发。至于内涵深刻的结束CG,虽也有秘技，还请自行打出)。想体会游戏特别是非文字类游戏的真味，光说不练?不行!好在我国的玩家是不会随波逐流的，对游戏是有着"自己独特的一套"的……(像读者对"洋葱头历险记"的创意，就令人很有启发)



狮鹫结合，制霸天上天下！寓意HIGH－MACS2可像雄狮、鹫鹰一般，于战场上无敌！！！

令玩家怀念的旷世名作

发稿前超新急报!3可能在世嘉新机发售!!!

世嘉 98 世界杯足球

足球游戏 别有情趣

小天天对足球游戏虽然特别喜爱，但确实是水平有限，在街机厅中与别人对攻 SEGA"VR STRIKER 2"，被打得大比分失败而下不来台。哼！那是因本人不熟悉操作嘛……只好回来在家用机上找找感觉啦！

SS　厂商:SEGA SPORTS | 类型:SPG
发售日:97 年末欧版,3 月 5 日日版



责任编辑/小天天

继高人气度的 V GOAL'96(97)以来,玩家对这款新游戏能否满意?

要说到足球游戏的制作，出名的一个是 KONAMI，那另一个不需问也就是 SEGA 了。前者在任天堂超世代军团是很卖力的，推出一个接一个的足球等体育游戏，特别是新近的 J 联 3 代，虽然同前几作一样用的是 64M 容量，但赢得的口碑却是出乎意料的好。笔者是无有痛打高贵的 N64 之福，从画面来看，64 位机对 POLYGON 的控制真是干净至极，的确令我等只知赞美水平非常有限的 32 位机游戏画面的"行家"们大跌眼镜，"连镜片都找不到了"。

无论读者朋友是否爱打街机，只要您曾经见过 MODEL3 的画面，想必也就不至过于羡慕家用机的画面了，我们始终把游戏性放在首位，因此，GB、MD 才会如此受到我国玩家欢迎，这也是完全合情合理的。

由于从严格的角度来讲，32 位家用机根本就不具备制作多边型人物足球游戏的能力，因此，同 SFC 上倍受玩家欢迎的足球比起来，土星或 PS 仅仅是把球场给三维化罢了，其实就是这么简单。想打三维球员的 SOC？找 N64 去！想打表情细致的 SOC？找 MODEL3 去！

都没有？只能凑合了，在土星或 PS 上找找感觉吧！那么再说说 KONAMI 和 SEGA，反正都不错。不过，这个世嘉企业总是喜欢把中国队给包含到游戏中来，倒是令我们多少感到亲切一些，同时我们希望国家队能够早日冲出亚洲，走向世界，打到世界杯 16 强中去！

游戏模式

FRIENDLY MATCH	友谊赛
WORLDWIDE CUP	世界杯
CUP TOURNAMENT	锦标赛
PENALTY SHOOT OUT	射点球
CLUB EXHIBITION	球会表现赛
CLUB LEAGUE	俱乐部联赛
PLAYER EDIT	编排球员
OPTION	设定

罚角球

方向键＋A	低快地向球门飞去
方向键＋B	传给接近的球员
方向键＋C	打弧线香蕉球入网

任意球

方向键＋B	传给接近球员
方向键＋C	大脚踢向前场

界外球

方向键＋B	轻抛出去
方向键＋C	大力抛出去

守门员球门球

方向键＋B	传给接近球员
方向键＋C	大脚踢向前场

罚点球

方向键左或右＋A	大脚抽射
方向键左或右＋B	射地滚球

进攻时

射地滚球	按住 A 不放
射门	A
传中	C
高球	方向键＋CC
长传	方向键＋B
传地滚球	方向键＋C
假动作	上或下两次
冲前	前两次或方向键＋L
队友走近接应	Y
后方上前助攻	Z
改变控球队员	R
互相传球	R＋B
脚后跟挑球	下上＋B
头槌	当球快着地时 B

防守时

撞	方向键＋B
铲	方向键＋A
队友近敌抢球	Y
造越位	Z
人盯人战术	Y＋Z

操纵守门员时

控制守门员	Y 键
用手传球给球员	方向键＋B
用脚长传	方向键＋C

守门员扑点球时

方向键左或右＋	A 或 B

次世代天空

责任编辑/小天天

近期世嘉土星上的体育类游戏大绍介！！

’98VR冬季奥运会





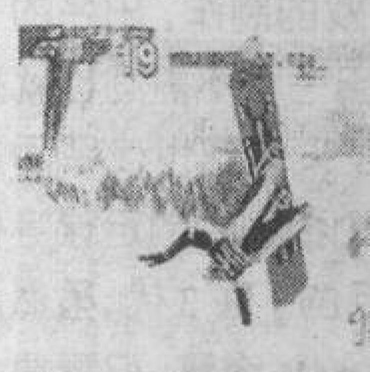
凡是打过世嘉ST－V基板移植的前作“十项全能”的朋友，对此类游戏就会有一定的想法——它究竟是想让玩家干些什么？难道光是像机械人一般的狂按键不止吗？确实是这样，本系列游戏就是要让大家尝尝按键时的快感。当然这在一个人玩时难免有些无聊，但是一旦两人同时游戏，那感觉可就又是一个样了。前作的一个好处是能够令竞赛的双方哈哈大笑，为什么呢？许多项目如铅球吧，像中国的那个女选手，想投出个好成绩可不容易哟，加上操作者不熟悉规则，旁边的对手又在嘲笑，结果肯定是中国姑娘以一个非常滑稽的投掷动作收场，然后是那沮丧不已的表情……

街机上共有八种冬季赛事，SS版又追加了三种，比较令人满意的，这些可都是长野的正式项目，绝对好玩。街机上只有两个键，A和B（一个负责加速，另一个就是作动作了），那么SS上也不例外，同样是连打系，有些项目还不用按方向键呢！（2月5日售）

正因为是世嘉出品，给人以极大的信心，这一点是没什么可值得怀疑的，问问谁敢说带有SEGA商标的街机不好玩？六分插对应，四人同乐OK。



本作推荐度满分！



▶打了SSS，这不小菜一碟吗？



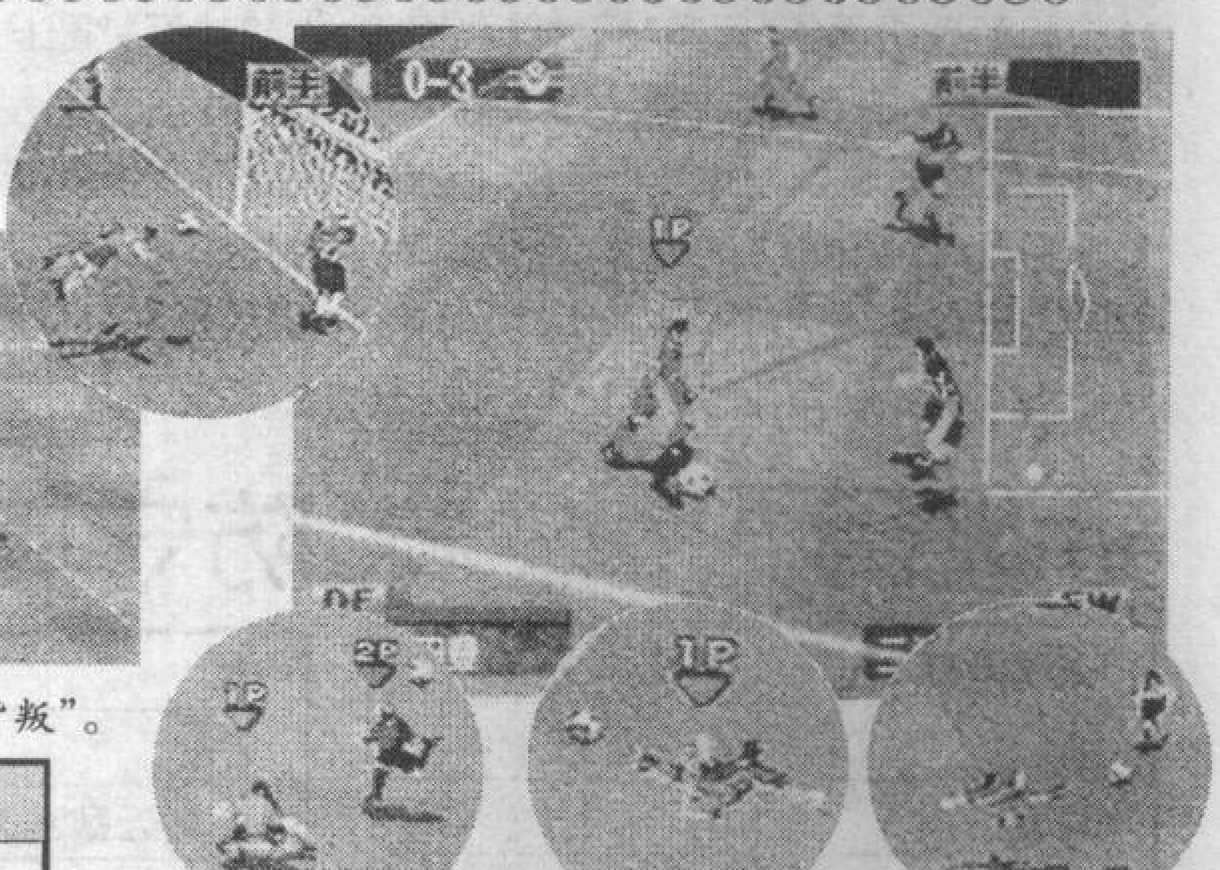
快乐健康！

实况J联盟足球



一切从这里开始……

▲忘了SFC版意味着“背叛”。



KCE的足球游戏。那么KONAMI的SOC历史呢？第一部是“实况足球”，由于有着崭新的设计方式，所以立刻获得极大的好评；94年发表了“实况足球PERFECT ELEVEN”，是人人都打，在中学生之中是愈演愈烈，两个人对抗时是很激烈的。

“实况”系列的操作方法简单，动作自然流畅，因此玩家在游戏时常会不自觉地高声叫喊，于是就达到游戏最高气氛。

在这之后，KCE在又在PS、N64上推出多部新作，而今作则是本系列的第7作（不含3国语言转播的“世界足球97”）。

由于前不久N64版以完美的游戏品质获得了前所未有的超高评价，本SS版是最新作，也就成为玩家的注意焦点。

今作模式众多，有7种。其中较受瞩目的是“制作”模式，可由玩家自行设计球队或球员，球队名称可自定。在此想强调的是对选手资料的说明和动作键的效果。

●选手资料的说明

SPE	速度
STA	体力
DRI	带球
KIC	脚力
CRV	弧线球
DEC	决定力
POW	威力
JMP	跳跃
DEP	守备力
AVE	平均

●设计一个动作键想干啥？

这是很重要的。只要按下这个键，将会根据情况轻易使用各种华丽的技法。例如在持球状态下按动作键，就可使用假动作，而在踢球时连续按两次则能进行跳跃，所以在简单的操作中，就能使用高度的技巧。

如果在防御态，也能按该键与同伴协力阻挡对手的攻击，而且玩家可看到各种情形的动作。因此要想在比赛中获胜时，非得利用这个“动作键”不可。（1月29日售）

体育类游戏轻松、欢笑，别有一番情趣！选择喜爱的！

秘技天地　方偏技秘

主持人:风马

MI JI TIAN DI

MD 终极真人快打 3 (FP 4)

乱舞技:"终极真人快打 3"中每个人都加了一种技巧——BRUTALITY(乱舞技)。此技是使用条件是在出现"FINISH"字样时,近身输入指令即可,各角色指令如下:

KANO:高拳·低拳·防·低拳·高拳·防·高脚·低脚·防·高脚·低脚

SONYA:高拳·低脚·防·高拳·低脚·防·高拳·低拳·防·高脚·低脚

JAX:高拳·高拳·高拳·防·低拳·高拳·高拳·高拳·防·低拳·高拳

NIGHTWOLF:高拳·高拳·高脚·低脚·低脚·低脚·防·防·低拳·低拳·高拳·高脚

SUB—ZERO:高拳·低脚·高脚·低拳·高拳·高脚·高脚·高拳·高拳·低拳·高拳

STRYKER:高拳·低拳·高脚·低脚·高拳·低拳·低脚·高脚·高拳·低脚·低脚

SINDEL:高拳·防·低脚·防·低脚·高脚·防·高脚·低脚·防·低拳

KUNGLAO:高拳·低拳·低脚·高脚·防·高拳·低拳·低脚·高脚·防·高拳

KABAL:高拳·防·低脚·低脚·低脚·高脚·低拳·低拳·低拳·高拳·低拳

SHANG TSUNG:高拳·防·防·防·低脚·高拳·低拳·低拳·防·防·防

LIU KANG:高拳·低拳·高拳·防·低脚·高脚·高脚·低脚·高脚·低拳·低拳·高拳

SEKTOR:高拳·高拳·防·防·高脚·高脚·低脚·低脚·低拳·低拳·高拳

CYRAX:高拳·高脚·高拳·高脚·高脚·高拳·高脚·高拳·高脚·低脚·低拳

SMOKE:高拳·低脚·低脚·高脚·防·防·低拳·低拳·高拳·防·防

TITANA:高拳·高拳·防·高脚·防·低脚·防·低拳·防·高拳·防

MILEENA:高拳·低拳·低拳·高拳·防·高脚·低脚·高脚·防·高拳·低拳

JADE:高拳·低脚·高拳·低拳·高脚·高脚·低脚·防·防·高拳·高脚

SCORPION:高拳·高拳·防·高脚·高脚·低脚·高脚·高拳·高拳·低拳·高拳

REPTILE:高拳·防·高脚·高脚·防·高拳·低拳·低脚·低脚·防·低拳

ERMAC:高拳·高拳·低拳·防·高脚·低脚·防·高拳·低拳·低脚·高脚

SUB—ZERO(忍者装):高拳·低拳·高拳·防·低脚·高脚·高脚·高脚·低拳·高拳·低拳

RAIN:高拳·高拳·防·低脚·高脚·防·低脚·高脚·防·高拳·低拳

NOOB SAIBOT:高拳·低脚·低拳·防·低脚·高脚·高拳·低拳·防·低脚·高脚

沈阳　孙永

MD 真人快打 3 (FP 6)

有趣的现象:先选用机器人赛拉克斯作主角,在第三局打倒对手出现 FINISH HIM(HER)字样时,迅速使出远身炸弹(按住低脚·→→·高脚),再赶紧输入展示仁慈(远身按住跑↓↓放开跑)会出现敌人在被炸上天空时救活,掉在地上时又死了。

贵州都匀　KOF—SHIP 王舰

GB 塞尔达传说 (FP 5)

特殊武器的追加:主角拥有火药、炸弹和弓箭三种特殊武器。一开始火药只有 20 发,炸弹和弓箭只有 30 发;但到后期,主角到(3,6)处,搬开石头,走进秘道可将火药加至 40 发,到(9,15)处可将炸弹加至 60 发,到(5,11)处可将弓箭加至 60 发。

超强攻击:将弓箭调在左手(B)控制,右手(A)装盾,在攻击时 A、B 同时按下,射出的箭具有超强的攻击力,且力量随盾的 LV 而上升,以至两箭就可以干掉中 BOSS。

广州　兢兢业业的玩家　邓汝辉

马语:兢兢业业"工作、学习"的玩家?兢兢业业"打游戏"的玩家?兢兢业业"投秘技"的玩家?

GB 妖怪口袋 (FP 3)

怪兽变身大法:使怪兽变身是完成怪兽图鉴的重要途径,方法共有三种:①练级法:该法可使 60%以上的怪兽变身,是最基本的变身方法,但缺点是比较费时,这就要求玩友们要有耐性,毕竟怪兽图鉴不是一下子就可以完成的。练级建议去最终 BOSS 处练,既能得大量经验值又能得大量金钱。②使用道具法:在游戏中,月之石(つきのいし)是一种能使某些怪兽立刻变身的特殊道具,须在迷宫中搜寻才能找到,而在商店中是绝对买不到的(笔者只找到 5 颗)。经实践,该石可使**ピッピ**、**プリン**、**ニドリーナ**和**ニドリー**)变身成为**ピクシー**、**プクリン**、**ニドクイン**及**ニドキング**。类似的石还有炎之石(**ほのおのいし**)、雷之石(**かみなりのいし**)、水之石(**みずのいし**)、叶之石(**リーフのいし**)等 4 种。这 4 种石在商店中有售,针对不同属性的怪兽使用对应的石可使之立即变身。例如水属性的怪兽**ニョロゾ**,使用水之石可变身成为**ニョロボン**。③通讯对战法:首先必须进入通讯对战的状态,然后到 POKE 屋处选择"**トレードセンター**"的指令进行怪兽交换,只要将怪兽**ユンゲラー**、**ゴーリキー**、**ゴローン**和**ゴースト**从一方机内移至另一方,它们就会变身成为**フーディン**、**カイリキー**、**ゴローニャ**及**ゲンガー**。相信很多玩友都无法找到这 4 个怪兽来完成图鉴吧(100%完成图鉴后可以看到一幅评价你成绩的海报)。

广西合浦　已 100%完成怪兽图鉴的マスター 曾宪洋

马语:噢,老朋友啦!所以你开动脑筋钻研的风马禁语症病因居然……居然一条都没猜对!不过没关系,继续努力吧!我指的是投稿而不是瞎猜。但要注意日文平假名与片假名写法的区别。

GB 第二次超级机械人大战 G (FP 7)

真正获得エルメス机甲法:在第七话"光之宇宙"中虽说可说得**ララア**得到她的机甲**エルメス**,但到了下一话前她便会不辞而别,以后便再也看不见她了。固依笔者之见干脆结果她,有"铁"又有经验值,不亏!在第 10 话**マンオネット·フオウ**前将甲儿与**さやか**、**カミーユ**与**ウッン**的座机互换,如果成功,那么在第 15 话结束后会有一架无人驾驶的**エルメス**机甲出现。

获得敌战机ゾロアット法:此法很简单,如战机互换成功,**エルメス**机甲出现,那么在第 17 话结束后便会有一架与敌机无异的**ゾロアット**机甲出现。

笔者按:第九话隐藏版还是不进入合算,**ドモン**和**デユーク**以及**ボス**只不过提前 1 话进入我军而已。且不进入隐藏版的第九话"铁"特多,由甲儿说得的**ミネルバメ**机甲好比是甲儿的复制品。再说说得的**メカ**胡蝶鬼是一个回避力超强、攻击力超弱的角色,不如换"铁"算了。注意此关右上角的敌将千万不要去碰他,因为他的 HP 值很高,且攻击他一下,他便会带领全军撤退,所以最好先全灭敌将士后再去攻击他。这样过了几话后会出现一架既可补 HP 又可补 EN 残强的空中机甲**ホワイトアーク**由**トマーツュ**驾驶加入我军,真是好处多多!

又笔者按:玩家最好前几话中把甲儿和**ミネルバメ**的光子力武器的攻击力加至顶点,这时的攻击力比绝招相差无几,而绝招耗 EN50 点,而光子力只耗 5EN,且海陆空宇具 A,相比之下,明白了吧!?三合一流龙马的耗 10EN 的**ゲッタービーム**武器也可改造。

浙江杭州　张南

FC 魔神英雄传·外传 (FP 6)

隐藏的攻防具:当打败"**ヘルユゴター**"这种敌人后,有可能得

到武器"ラッキーリード"。这把宝剑的特点在于打倒敌人后，除开应得金钱外，还会额外多得一些钱，这把剑用来赚钱很合适。打败"マッドガユ"这种敌人后，有可能得到一把攻击力较高的剑"のるいのつるぎ"。打败"ボーユパピー"这种敌人后，有可能得到盾"ペルセウスのたて"。此盾防御力极高，并能大量提高盔甲强度。

隐藏的宝物：在第五层山界（沙漠）的东北角有三块紧贴着的石头。当用力量爆发（バクー）魔法把它们向后推，在中央可得"まきもの"。在うつくしむら村庄中的石头也可用バクー魔法推开……

贵州沿河　李舒

FC　最终幻想Ⅲ　FP 5

谜之防具：在总 BOSS 的水晶塔中，有时会碰上一种龙形怪物イエロードラゴン。打败它有可能得到オニオンアーマー（盔甲），防御高过水晶装备 3 倍。并可迅速提高魔防。但只有最初级职业（用小刀的那种）才能装备。（忍者也不行），笔者后来又于同种怪物身上打得一个同系列的盾，也是只有最初职业才能装备。

得到世界地图：当你乘陆行鸟绕世界（指倒锥形小岛）一周后。来到大沙漠以西的こだいびとのむら村，和草丛中的一个男孩对话，即可得到一个世界地图的道具。

得到忍者镖：来到与小人国隔海相望的ギサール村（有许多羊）。进入买钥匙的店中，在门口处有一处通道，可得一枚忍者镖。

交换道具：在第一个村庄ウル村，在村长门口（与宿屋相对）有一个站着不动的老人。给他一个恢复剂ポーション，他会给你一个解沉默的道具（100G 换 150G，这老头真会赚）。

得到黑暗剑：用大飞艇来到魔剑士居住的村庄，通过森林的道路进入瀑布。与一位老人战斗，胜利后老人会送你一把黑暗剑。（村庄位于こだいせき洞穴以南，サロニア　じよう城西南方）

治病的好处：在カナーン村居住着替你造飞艇的老人（在左上角）。他的妻子卧病在床，如给她一个 HP、MP 全恢复的圣灵药，就会治好她的病。再与老人对话，他会让开一条道，调查墙上腊烛，就会出现一条秘道，内有许多宝箱。

贵州沿河　李舒

PS　兰古瑞萨Ⅱ　FP 5

隐藏剧情 2：在剧情 8"空のかけ桥"，让主角站在（11，17）处，过版后即可进入?2 剧情（座标以左上角为原点，下同）。

隐藏剧情 3：在剧情 8"ゴーアヘッド"（加入帝国的情节）按进入?2 的方法进入。

贵州沿河　号称エルウイン的 李舒

PS　前线任务 2　FP 6

隐藏关：①在 MISSION 13 时当 Sarib－ash 提出找他过去的旧部下后去地下仓库；在地下仓库里，管理员会告之，刚才有一个人买过 WAP，然后去酒吧便会遇见此人，原来他是反抗革命军的人的头目。为了帮助他们逃离此地，摆脱革命军的追捕，大家又要大干一场了（注，本关不加任务经验值与金钱，属于义务劳动）。②在 MISSION 23 三次到达广场，这时会有一位邮差把一封信交给 ROCKY，这样在 MISSION 25 时，ROCKY 会再一次收到一封信原来这两封信均为 ROCKY 过去的好友 GRENY 写的，他在临终前说他是 CROW 所害死，于是大家便决定为 GRENY 复仇。

上海　勇彬

PS　前线任务 2　FP 6

得到强力机甲：①第一关结束后立即进入 NETWORK（输入 SCHNECKE）—（输入 SN）此时出现问答时间，只要在五秒钟之内输入 GERMANY 就可得到一强力机甲，总 HP 近 900。如五秒内输入失败可重新再进入 NETWORK。②在 6 月 22 日进入 OCUF 网络输入（SAKATA），得到资料后存 CHECKCODE 部分输入 OCILIPY 就会得到一封 E－MAIL，之后在 6 月 24 日到酒吧等人，以后就会得到另一个强力机甲、HP 近 2000。

特殊技能组合：

近身格斗：First＋Strike＋Critical＋Best Position

近身攻击：First＋Strike（Lucky、Feint、Critical、High Speed）＋Hit 8 Away＋Best Position

远程攻击：All or Nothing＋Strike＋Lucky（Back attack）＋Best Position（Critical）

防御、回避：Find out＋First Defease＋Escape

广西南宁　龚乙倍

马语：你的稿子虽然很好，但你为什么不先询问一下编辑部是否需要呢？攻略是不能再登了，将你的秘技登在此处吧！下次写秘技要注意写得详细一些，比如关于最强武器于何处获得之类的。欢迎你投"前线任务·抉择"的攻略稿件。

PS　恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲　FP 5

"空间"魔法：在使出魔法"空间"后，按住"上"火焰就会变成陨星，威力十分强大。由于陨星不会因攻击敌人而消失，且为加速前进。所以，空间到离敌人很近时，近似于静止的陨星会对敌人造成连续伤害，威力绝对超过吸血魔法。用这种方法对付玫瑰女妖是很有效的。

在空间后立刻按住"斜下"，阿尔卡德就不会放出火焰而立刻蹲下。可灵活用于逃跑或偷袭。

吉林长春　翟默

PS　血腥咆哮　FP 4

各角色兽化后的连续技：YUGO：↓·↓＋B 令对手浮空，PP·→＋P·↘＋P·↘＋P 令对手再次浮空，PPP·↓↘→＋B

GADO：↓↙←＋B 令对手浮空，KK·→＋KKK，CANCEL↓↙←＋B 令对手再次浮空，PP·→＋P，CANCEL↓↘→＋B

BAKURYU：↓↙←＋B 令对手浮空，PPPP·→＋P 令对手再次浮空，→＋BBBBB，CANCEL↓↙←＋B 令对手再次浮空，↓↘→＋P

MITSUKO：↙＋PP 令对手浮空，PPPP，CANCEL↓↘→＋B

LONG：↓↓＋K 令对手浮空，PPPPB，CANCEL↓↘→＋B

FOX：↓↓＋P 令对手浮空，PPBB，CANCEL↓↘→＋B

ALICE：→→＋B 令对手浮空，PPP·→＋P·BBB·→＋B，CANCEL↓↘→＋P

CREG：↑＋B 令对手浮空，空中 BB，CANCEL↓↙←＋B，前冲到对手身边，待其落地反弹时再次输入 BB·CANCEL↓↙←＋B，……能反复追打对手作无限连击。

上海　王潇

PS　最终幻想·战略版　FP 4

特技オートポーション的巧用：アイテム士职业中的オートポーション特技可令角色 HP 受伤后自动使用回复道具，如果战前将小量 HP 回复的道具卖光，战时角色受伤时便会用中量 HP 回复道具。同理，若中量 HP 回复道具也处理完后角色便会使用回复大量 HP（150）的道具，很实用。

シーフ偷盗机率的提高：シーフ通常偷盗装备的成功机率不高，但如果事先封住偷盗目标的行动，有可能的话再使其睡眠或混乱，这样便可使偷盗成功机率提高许多。

第一回合敌全灭法：此方法威力极大，而且主角一人即可完成，首先主角必须掌握算术士中的"CT"与"3"的特技（用上一个方法能很快达到），之后再转职回黑魔导士（此职业魔法攻击力最强），提升 FAITH 最少到 80 以上。通过加装道具将主角 Speed 加至 12（这点很关键），在此基础上再尽量装备提高魔法攻击力的道具，尽量提至 20 以上；最后再装上算术技能和魔法攻击力 UP 的特技。开战后主角在绝大多情况下速度最快，9 回合后便由他最先行动，这时除主角本身 CT 值 100 外，其它人经 9 回合后 CT 值一定是 9 的倍数也就是 3 的倍数，这样主角通过 CT、3 的计算魔法能达到除主角外的每一个人；选用"ホーリー"魔法可以扣每人 450～800HP（フレア也很强，但成功率不如ホーリー，且受气候影响），这样在除打 BOSS 等少数几局外，主角都可在第一回合将所有敌人全灭（我方其余队员可不出场或穿吸收圣属性的道具）。

南京　徐幸毅

PS　太空战士Ⅶ　FP 3

速养陆行鸟法：传闻陆行鸟如何难养，我看不然。依下面方法，从捕捉陆行鸟至黄金陆行鸟，四小时足矣。

在60级左右时，在火箭村附近和东南方大陆把奔跑的（移入时可看）陆行鸟公母各抓两只养着。到70级左右，完成了所有情节后（老怪未打），包括在太空洞最下部建立记忆点，每个人的究极武器，究极必杀（未必要都学会，取得即可），全部召唤兽，反正能得的都得等。再去雪地边缘打两只红龙得两个Carob NUT（两个足矣，此法必成功）：回陆行鸟牧场，使两对陆行鸟交配，并喂以上述的实，必然养出一只山，一只川，且正好是一公一母！后面养黑鸟和金鸟就不用说了吧！

注意，陆行鸟仙人处要去，不能说我知道了方法就不用去了，不去的话，有可能导致失败！其实这个道理和挖五番街之钥一样，如果你不去和五番街入口处和一个黑衣人对话，任凭你在杂志指明处（其实不只一处有）狂轰乱炸也是找不到，对话以后，不出三回定能找到。

上海 PS刚买一个月却想象烧疯牛一样将风马烧死的 郑伟杰

马语：买PS跟烧我有联系吗？如果答案是肯定的话，风马上街岂不是人人都要烧？国内倒还罢了，两千多万国际友人风马怎能对付得了？何况我的PS也是刚买了一个月……

SS 格兰蒂亚 FP 6

MP值迅速上升法：此法不需要战斗既可提升MP值，用マナエッグ在ニマーパーレの街中，换得魔法クロマ（恢复少许HP）后，来到ドム遗迹入口处，入口处两边各有三个石像头，站到左边最后1个石像头处（由外往里数），石像头会攻击主角。这时，主角HP下降，最低降到1，然后用加工魔法恢复主角等人的HP，这时クロマ经验值会上升，当超过100时，MP值会上升，若主角等人的MP用完时，来到记忆点处回复一下，继续让石像头攻击。这样反复操作，即可不通过战斗也会提升MP值。

注：1.MP值与武器熟练度分别提升，即用武器战斗只提升武器熟练度，用攻击魔法攻击只提升MP值。

2.1个マナエッグ换一种魔法。共有8种魔法，4种基础魔法，4种复合魔法，其实，每位主角学什么4种基础魔法，通过战斗（用魔法攻击）提升魔法等级，即可悟得复合魔法。

3.每位人物可使用几种不同的武器，如杰斯汀（主角）可使大剑、斧、狼牙棒三种武器，因此要求玩家不能光使一种武器，而每一种武器都有特殊技，应全面提升武器等级。

山东淄博 耿敏

SS 光明力量Ⅲ·王都的巨神 FP 5

关于本片最后一战的两则：①在进入王都前，可在兵营里将在后备中的鹰将军フインデング与前列中的一员大将（强手）交换，将他换入后备，随后还可去酒店中请到四名佣兵加入后备。这样，在最后一战中就会多出五名战士参加第二队，因为鹰将军フインデング就算在前列，但开战后，仍会加入二队。②在二队打开水坝后，水会冲到第一战场，此时要尽能力把强手安排在桥左边的台阶二阶以上，以免被水冲走，而巨神不必要去对付，水到时，便消灭了。这样便有足够的强手加入最终一战。注：主将シンビオス一定要站在台阶上，否则便会GAME OVER了。

福建屏南 叶枫

SS 索尼克赛跑 FP 8

改变开头画面中的"R"字：先进入游戏开头画面即SONIC、MILES和那个KNUCKLES的地方。你会看见一个"R"字在转，这时只要按下"B"键，"R"字就停止转动，再按"A"或"B"就会转变"R"字的颜色，"X"、"Y"键会改变其亮度，方向键可以让"R"字跟着方向转动。

广州 STEVE

SS 超级机器人大战F FP 2

第2个ファティマ和ミノフスキークラフト：ファティマ和ミノフスキークラフト是"SRWF"中属于SUPER级的强化芯片，无论是超级系还是真实系都只有一个（正常打法）。其实在第21或22话ジャブロー侵入（后）中将地图左下方敌BOSS级机体干掉则可得到第二个ミノフスキークラフト（只限真实系）。在最后一话将右下方会两次行动的敌BOSS干掉即可得到第二个ファティマ。以上两个敌人对于当时的我军来说实在是太强劲了，所以很难按正常打法将其干掉，且过一定回合数后会离开战场，所以应尽可能用"蚂蚁啃大象"战法在2回合以内用我方最强机体的最强武器攻击，可以的话再多派几个会"脱力"的人出战，才有可能成功。

上海 终于骑风马出阵的 李刚

SS 恶魔召唤师·灵魂黑客 FP 2

隐藏的合体用芯片：通关后不要关机，游戏会继续进行下去。到训练场的顶层进入以前进不去的那道大门，会来到另一个世界，打败各个门后的BOSS后进入中央门里后会被传送到过去，此时会让你进行记录，然后开始游戏，读取此记录档后会从头开始。情节进行至业魔殿后，殿主会送你两个芯片，其一在合体时会使合成的仲魔的忠诚度为最大值；另一个芯片在合体时不受LV的限制，这样可以在初期就合体成非常强大的仲魔。另：若去银行你将有大发现。

王国屋的用途：游戏进行至中段，到电脑里的商业街去，那里有一个王国屋专门委托寻找各种怪物，而报酬是一些电脑芯片，各种隐藏仲魔的合体法则，一些很难见到的仲魔以及MONEY。

上海 李刚

SS 街头霸王 ZERO 2 FP 6

瞬狱杀超简单出法：此秘技只限于杀意隆。方法是在战斗中挑拨一次（L+R），待蓄满能量后，连打（L+R）键，然后途中按一下→，即可发出。其实只要挑拨设定在一个键上，然后再使高速连发的秘技，就可更轻易使出。

北京 W·S

ARC/SS RB饿狼传说·特别版 FP 4

部分人物的伪技及隐藏招式：

特瑞：伪火焰冲拳→A+B
　　伪超杀↓B+C
安迪：伪斩影拳→A+B
　　伪飞翔拳↓A+B
　　伪超杀：↓B+C
东丈：伪虎破脚：←A+B
　　隐藏招式：爆烈拳终结：在爆烈拳中（A连按）输入↓↘→A
　　伪旋风拳：↓A+B
不知火舞：伪花蝶扇：↓A+B
山崎龙二：隐藏招式：在倍返中（↓↘→C）可根据按键长短来作出威力不等的回击。
唐福禄：伪怒颜炮：↓A+B
　　伪超杀：↓B+C
比利：伪强袭飞翔棍：←A+B
洪福：伪制空烈火棍：←A+B
秦崇雷/秀：伪超杀：↓B+C
望月双角：伪秘卷：↓A+B
　　伪超必：↓B+C
达克：伪超必：↓B+C
鲍伯：伪超杀：↓B+C
佛朗哥：伪陨石击：↓A+B
　　隐藏招式：线攻击→B+C
金家藩：伪超杀：↓B+C
陈先生：伪气雷炮：→A+B
劳伦斯：伪超杀：↓B+C
　　隐藏招式：击飞技：在欧蕾飞舞中（A+B）→C
克劳撒：伪超杀：↓B+C
　　伪破碎球：↓A+B
吉斯：伪烈风拳：↓A+B
　　伪超杀：↓B+C
负面比利：伪强袭飞翔棍：←A+B
负面唐福绿：伪旧冲破：↓A+B
　　伪超杀：↓B+C

北京·W·S

"人间五十年"之二十一

"战国情势"连载——

日本的五虎将

文/一心

喜欢玩历史游戏的朋友们，一定都知道"五虎将"吧。相信你们还能说出其中的每一个人的名字，以及他们的故事。曹操"八大将"，河北"四庭柱"，这是另一些小团体。这些小团体的称呼，似乎比起单个的名将更有魅力，因为他们代表了一个大团体的力量，支撑了一个国家。

日本也有这种类似的说法。早先的源平和战时期，木曾义仲这样勇武的人，手下还有"四金刚"的说法，其中与四金刚笔头今井四郎兼平的友情，一直被日本民间所流传。光是"四金刚之一"这样的头衔，就会让人萌生一中好感。在处于乱世的战国时代，不乏下克上、子弑父、家臣作乱的事件。越是这样，也越是需要讲求一些小团体的团结。从早期的北条家老众三十六人，到中期的武田二十四将，还有后期的真田十勇士，每家战国大名，都有辅佐自己统治的一两个团体，听了能够让人一怔，如果你听说过其中一两个人的话，那么也可以大致知道其他人物的水平了。

战国五名将：织田信长、丰臣秀吉、德川家康、武田信玄、上杉谦信

这五个人足够代表日本战国时代的最高水平了吧。想必这样华丽的阵容，是任何野望迷所垂涎的。

看看战国各大名的阵容吧(★：武力评价　●：政治评价)：

大友立花一族：立花道雪、立花左近宗茂、高桥孙七郎绍云(★★★★★　●)

大友三老：臼杵监速、吉冈长增、吉弘监理(★　●●●)

大友宗麟是九州的豪强，手下有非常优秀的家臣，三个武将以立花道雪为核心，三个治国能臣以臼杵监速为核心，强势时曾经统治过大半个九州。

岛津四兄弟：岛津三郎左卫门义久、岛津又四郎义弘、岛津又六郎岁久、岛津又七郎家久(★★★★★　●●●)

不过，最后九州上笑得最开心的还是岛津家，以岛津四兄弟为核心的岛津强兵，甚至产生过与秀吉十五万大军决一死战的想法。在《天下统一》中，对这几个兄弟的评价是极其高的。

龙造寺四天王：木下四郎兵卫昌直、成松新十郎信胜、江里口藤兵卫信常、百武贤兼(★★★　●)

九州上的龙造寺，曾经辉煌过一时，但是缺乏能够出谋划策，治理国家的能臣，因此最后的覆灭，也再所难免了。龙造寺四天王在冲田川会战之中，全军覆灭，之后龙造寺家的实权，落到了锅岛直茂的手中。

毛利家两川：小早川又四郎隆景、吉川少辅四郎元春(★★★★　●●●●)

听说过三支箭的故事吗？两川作为庶家，辅佐主家毛利隆元，这是毛利元就的心得体会。据说毛利元就因为害死长兄，而夺得毛利家的继承权，心里一直耿耿于怀。此后两川果然遵从父命，使毛利家几次度过危险期。

尼子新宫党：尼子国久、尼子诚久、尼子丰久、尼子敬久(★★★　●●●)

新宫党的领袖，尼子国久可是大名鼎鼎的尼子经久的次子，因为住在新宫山而得名。他们也是以庶家的身份，想辅佐主家，可惜由于毛利元就施计，被主家尼子义久疑心叛乱而杀害。

黑田双璧：母里太兵卫友信、后藤又兵卫基次(★★★★　●●)

后期的两位小将，后来后藤离开黑田家。母里太兵卫是一个酒豪，在与另外一大酒豪福岛正则比喝酒时胜出，得到了名枪"日本号"。

三好三人众：三好政康、三好长逸、岩成友通(★★★　●●)

浅井海赤雨三士：海北纲亲、赤尾清纲、雨森弥兵卫(★★★　●●)

贱岳七本枪：加藤虎之助清正、福岛市松正则、胁坂安治、加藤嘉明、平野长泰、片桐且元、糟屋武则(★★★★　●●)

为秀吉夺得政权出力的一群小兄弟。

织田四天王：柴田权六胜家、羽柴藤吉郎秀吉、明智十兵卫光秀、泷川久助一益(★★★★　●●●●●)

在"第六天魔王"信长手下各震一方的司令官。柴田胜家掌管北陆、泷川一益掌管关东、秀吉掌管山阳，明智光秀掌管山阴。

美浓三人众：稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全(★★★　●●)

追随斋藤道三打天下的老臣，由于斋藤龙兴的无能，决心献出美浓。

德川四天王：本多锅之助忠胜、酒井小平次忠次、神元小平太康政、井伊虎松直政(★★★★★　●●●)

三河人善于野战，这些人就是主力军。在决定德川家命运的关原大野战中，他们中的大多数立了大功。

武田四名臣：内藤昌丰、马场信房、高坂源五郎昌信、山县三郎兵卫昌景(★★★★　●●●●)

信玄的托孤老臣，以致于武田家没有太早灭亡。其中三位在掩护胜赖自长关战役战场撤退时阵亡。

真田十勇士：雾隐岁藏、三好清海入道、三好伊三入道、穴山小助、由利镰之助、根津甚八、笕十藏、海野六郎、望月六郎、源飞佐助(★★★★★　●●)

真田率领这些透波忍者组成的"真田十勇士"，在大坂城保卫战中，令敌人闻风丧胆。留下了"日本第一强兵"的称号。

责编/北尤

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出：★四通原装土星机 1380 元(含原装手柄＋直读＋AV 线＋锂电池)，PS 机(全配置)1480 元，邮费 100 元。

★GB 套餐 A：(GB 普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋64 合 1)：原价 633 元(含邮费)，现特惠价 498 元(平邮 10 元，快件 45 元)

★GB 套餐 B：(GB 豪华版超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋64 合 1)：原价 713 元(含邮费)，现特惠价 598 元(平邮 10 元，快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台，豪华版超薄手掌机(银色、磨砂透明)460 元/台，平邮 15 元/台，快件 40 元/台

(凡从本行购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜：★特价推荐《口袋魔鬼·中文版》只售 98 元（并送随身大哥大式计算器，只需加邮费 10 元）

特别推荐：❶中文版第二次机械人大战 只售 98 元 ❷热斗'96 格斗王(完全街机移植，全面超越 95，热斗再热斗！)只售 60 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王，斩红郎，街霸 2，95 格斗王，饿狼 2，世界英雄 2，斗神传，幽白 4，忍者乱太郎，洛克人 5，悟空激斗，狮子王，四驱车 2，美少女 R，篮球飞人，魂斗罗 2，天使之翼，叮当 2，激龟 3，小新 4，热血硬派，冒险岛 3，役满．	198 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3，恶魔城之漆黑前奏曲，口袋妖怪(青)，黑船党之谜，正宗 96 王，名作长廊 Ⅱ，骑士物语，樱桃小丸子，太空战士 Ⅲ，三国志(中文)，魔法骑士，洛克人 5	188 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食天地中文版，第二次中文版，口袋情人养成 Ⅱ，口袋妖怪(青)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人大战外传，金太郎传说，打蟑螂，四驱兄弟，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	188 元
千里马 10 合 1(珍藏版 32M)	大金钢 3，正宗 96 王，口袋怪物(青)，口袋轰炸队，第二次，勇者冒险，萨尔达传说，月影村，圣剑传说，隐忍传说	188 元
新经典 12 合 1(32M)	陆海空大战，口袋魔鬼，鸡蛋仔，勇者，四驱兄弟，鬼太郎，希望之剑，领土模拟战，创世纪，月影村，吞食，三国．	188 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王，热血高校，物语，足球，躲避球，新记录，进行曲，排球，曲棍球，斩红郎，97 足球，96NBA．	158 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王，炸弹人 3，天使之翼，金刚战士 2，美少女，篮球飞人，忍龟 3，蜡笔 4，热血高校，兔宝宝，雪山兄弟，菲力猫，魂斗罗，好小子，世界杯足球，忍者龙剑传，泡泡龙，米老鼠 5，怒之要塞 2，顽皮童，蝙蝠侠，篮球，雀四郎	158 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼，95 格斗王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志中文，信长野望，吞食天地，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次机械人大战，GB 长廊，圣剑传说．	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔铳传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1．	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4．	178 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大，97FIFA，95 格斗王，96NBA，篮球飞人全国版，世界杯足球，11 项全能，高尔夫球，弹平，曲棍球，机车大赛，明星摔角，花式撞球，棒球，乒乓球，排球，迷你高尔夫，网球公开赛，橄榄球，热血躲避球．	158 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽，法拉力赛车，F—15 战机，忍龟 3，蓝精灵 2，乱马 1/2，玛莉兄弟，方块，香港麻雀，玛莉医生，越野摩托，企鹅推冰，排雷，平安京怪兽，黑白棋，功夫小子，淘金者，阿弥陀，四川省，役满，色子方块，逃狱金刚，打砖块，拼图，狗崽，小猪塔，掷色棋，屠龙记，太空侵略者，蛇，推石镇，水管，热恋棋，俄罗斯方块，矿工，子熊物语，仓库番，上海麻将，石道，坦克，网球，雷霆战机，锄大 D，汉堡包，空手道．	128 元
单卡	月影村怪物，天使之翼 J，第二次机械人大战，吞食天地，96NBA，97FIFA，三国志中文，侍魂，街霸 2，饿狼传说 2，斩红郎无双剑，忍空．	每种一律 60 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1，除外)，绝无重复，小容量(如坦克，网球，俄罗斯等等)均忽略不登，所有文卡均有记忆，敬请注意。 另：GB 皮套 25 元/个，手柄 20 元/个，电源 20 元/个，放大镜 35 元/个，对打线 30 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个，2 个以上邮费 20 元。

独家推出 ●FC 热血八合一：格斗传说，篮球，足球 3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球。 只售 85 元

任天堂文卡（均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡从本行购卡，均赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购卡，次数不限）

特别推荐
★英烈(金庸)群侠传(电脑游戏完全移植，张无忌，杨过，郭靖……众多武林英杰伴你笑傲九州)
★勇者斗恶龙 Ⅵ(评价极高之勇者系列 3 代中文汉化版，真正中文收藏珍品) 每种只售 120 元

中文游戏	RPG	勇者斗恶龙 2 代	120	魔神英雄(创世纪)	120	魔域英雄	120
		最终幻想(银河时代)	120	三十六计	120	萨尔达传说	80
		重装机兵	85	封神榜	95	外星战士 Ⅱ(加强版)	120
		吞食天地 Ⅱ(即吞 Ⅲ)	95	上海大亨	110	三国英杰	120
	SLG	甲 A 联赛	120	爆笑三国	120	战国群雄	120
		隋唐演义	120	第二次机械人	110	水浒	110
		杨家将	120	超级大富翁	120	疯狂鸡蛋仔	110
		三国忠烈	120	超魔兽大战	110	第三次机械人	120
		第四次机械人	120	半熟英雄	110		
		楚汉争霸	120	三国 Ⅲ	110		

日文	三国 2—霸王大陆	90	太空战士 3	95	勇者斗恶龙 4 代	90	光荣水浒	79
	维新之岚	148	光荣三国	78	圣火徽章 2	95	圣火徽章	78

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。若与划线条件不符，恕不办理换卡。
6. MD．FC．GB 卡种不同，不可互换，FC 动作卡不办理换卡。

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款)

邮编：100043 （以上所登卡平邮一律免费，快件一盘加 15 元，增加一盘，多加 5 元。） **电话：**010～68807847

◆我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337，373 路玉泉路下车，启迪书店内 **古城店：**地铁古城站西北口，日月商城内

门市低价供应百余种世嘉卡带 38—48 元

广告

引领脚步 创造新纪元

承益 LSM—800 三代街机控制器

自从我公司创立"画面分析技术"至今已有一年多的时间。时至今日,"画面分析技术"已被广大的用户所信赖及控制器生产厂家所应用。"画面分析技术"已被发展到了一个相当成熟的阶段。但是在应用这项技术的同时我们也发现其不够完善的地方。

因此,我公司的工程师通过长期的实践及探讨终于让我们创造了另外一种编写程序快捷控制完美的分析技术——智能文字画面分析技术。

智能文字画面分析技术其原理就象人认字一样。例如,游戏在 CONTINUE(续关)状态时,其画面必然会有"CONTINUE"字样。具有智能文字画面分析技术的 LSM—800 控制器能够象人一样认识并理解这个单词的意义,而根据其意义做出相应的判断,保证不会误判。正因为承益 LSM—800 街机控制器采用这项新技术而使得其控制精度呈几何倍数的增长(承益 LSM—800 比 LSM—200 的功能强 600 多倍)。

在使用销售中我们发现许多的用户不懂得英文或日文。这就给用户在使时想要调整难度等带来了极大的不方便。并且现时全部的控制器都是采用打码开关调整难度,时间等。这就必须要有一份详细的调整说明书,而且,调整起来也比较繁琐容易出错。现在使用承益 LSM—800 街机控制器就完全没有了这些后顾之忧。因为,承益 LSM—800 控制器的另一项贡献是:全中文化智能调整系统。

现在,您想要调整难度,对打时间,几币一玩等。只须按照控制器在屏幕上所给的全中文提示去做,就可以调整到您所需的难度,时间,币数等资料。使得调整直观方便简单化。另外,您还可以从屏幕上进行查帐,使您对营业收入一目了然。

在游戏不断发展的今天,控制器节目几十合一已不能满足用户的需要。因此,我们在承益 LSM—800 街机控制器中加大了记忆体的容量,使得承益 LSM—800 的节目容量是 LSM—200 的 9—10 倍,也就是说承益 LSM—800 控制器可以容纳 600—700 个真正计次的节目。

LSM—800 主要功能:

1. 具有智能文字画面分析系统,控制游戏更完美,更富街机效果。
2. 具有全中文智能调整系统,无须说明书,无须繁琐的打码开关,使调整直观方便简单化。
3. 无须改动主机,直接取 RGB 信号画面更鲜艳完美。
4. 全动态屏幕显示 CREDIT,INSERT COIN 美观大方,更富电脑板韵味。
5. 真正计次节目 64 合一,100 合一……700 合一。
6. 具备反插高压保护,无须担心反插烧机。
7. 电脑管帐,屏幕查帐,使您对营业收入一目了然。
8. 标准街机配线,可直接取代电脑板成为街机。

公告

承益 LSM—800 上市后,LSM—200 将继续生产使用,LSM—200 的用户勿须担心。

也希望有志参与销售的商家来人来电咨询,订货。

声明

近日发现有多家不良厂商,对我公司的承益 LSM—200 控制器进行仿冒活动。

在此,本公司提醒广大的用户,仿冒品将不能支持相当数量的游戏及新的升级技术。为保障您的切身利益,请在购买前认清楚所购买的是否为正牌承益控制器。

本公司只对正牌的承益产品作保修,维修以及使用咨询。

承益 LSM—800 街机控制器已申请专利,仿冒必究!

本公司长期供应土星,索尼光碟机,光头,手把等配件,专业维修土星,索尼主机!

"强力推荐"X—MEN 对街霸

超值枪台土星:诺曼底双枪 1、2 代 基地 51 妖霸天下 最强兵团

索尼枪台:化解危机

承益电子有限公司

广州展示点:广州市环市西路 130 号之二档(歌艺电器行)
TEL:020-86695171 86689895
手机:01392240800 FAX:86695171
郑州展示点:郑州市 27 区正兴街 28 号
TEL:0371-6984035 手机:01383828269

沈阳展示点:沈阳市沈河区市府大路 377 号
TEL:024-2739853 手机:01399839204
西北展示点:0917-3217658 01399171061 029-7440942
桂林:0773—2815831 温州:0577—8233288 漳州:0596—2188089
南充:0817—2236510 武汉:027—5896709

广州汇款地址:广州市工商行流花支行克山储蓄所 户口:曾国华 帐号:5810-668-035530165 邮编:510010
沈阳汇款地址:工商行沈阳分行金融大厦储蓄所 户名:王红侠 帐号:960301062426
郑州汇款地址:工商行郑州分行青年储蓄所 户名:曾立洪 帐号:251780348696—17029

山西太原

前卫 GAME 馆

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

◎低价发售土星、PS、超任

◎现货供应 SNK 主机及特新软件

◎提供数百种游戏软件及攻略资料

◎专业维修次世代主机、配件

****

常备软件数百种，敬请垂询

来 信 必 复

****

总店：山西太原新建路 35 号 邮编：030002

电话：(0351)4063902 联系人：李 梅

分店：山西太原解放路 282 号 邮编：030009

电话：(0351)3091915 联系人：霍鸣山

批发：(0351)9088560 传真：(0351)4063902

●因许多来信地址不详或没有署名，故请未收到回信的玩友再次与我们联系。

合肥游戏之屋

电玩专营店

本店专营 N64、SS、PS、SFC、MD、GB 等各类高中档家用电子游戏机，长期以优惠价格为省内外商家、玩友提供优质商品及服务，并真诚欢迎各地商家、玩友前来批发、零购。

★各类游戏机周边软件及配件，品种齐全，应有尽有。

★新到多款有关游戏的正版故事动画 VCD(铁拳、樱花、97 格斗王等)欢迎广大玩友购买收藏。

★免费提供各类港、台游戏杂志及攻关秘技，供玩友翻阅，查看及复印。

★专业人员维修保养 SS、PS、N64 游戏机，各种疑难杂症均可前来一试。

地址：合肥市红星路 36 号(商之都东 80 米)

火车站乘 1 路车黄山大厦站下

邮编：230001 联系人：杨健

电话：(0551)2661691

南京新世界

NEW WORLD

电子电器批发中心

☆日本世嘉土星机及配件、软件在江苏、安徽地区总代理

☆诚征江苏、安徽各地市代理商以及特许加盟店

世嘉五代Ⅱ型(双手柄＋电源＋视频转换合＋送卡一盒)	250元	任天堂手掌机(GB)(原装电池四节)	325元
世嘉土星机(日本)(原装手柄＋电源线＋AV 线＋直读＋电池)	1250元	任天堂 64 位机(日本)(原装手柄＋电源盒＋原装配件)	1400元
索尼游戏站(日本)(原装手柄＋电源、AV 线＋直读＋原版碟)	1400元	超任一套(日本)(原装主机＋34M 磁碟机＋双手柄＋双电源)	1650元
世嘉土星机(日本)(原装附件＋直读＋保修卡＋中文说明书)	1500元	N64 光碟机(香港)(送 66 个节目光碟 2 张＋VCD 功能)	2750元

土星组装手柄	40元	土星仿原装枪	100元	土星、索尼制转(原装)	80元	索尼组装手柄	45元
土星原装手柄	80元	土星原装枪(日本)	220元	土星、索尼对战线	50元	索尼原装手柄	90元
土星原记忆卡	150元	土星光头(光驱)	250元	土星、索尼端子线	40元	索尼记忆卡	70元
土星组装枪	70元	土星 VCD 解码器	580元	索尼 VCD 解码器	680元	索尼光头(光驱)	250元

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易公司正式授权的日本世嘉土星机及配件、软件在苏、皖地区总代理，本中心专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及日本、美国与港台的新游戏机、卡及软件。周边齐全，大量批发，价格特优，同时重服务，讲信誉。为进一步扩展销售网络，现向江苏、安徽以及其它地区各地市有实力的零售商征求代理商以及特许加盟店，提供良机，保证货源，统一广告宣传计划及店铺形象管理，请速与本中心联系。

南京新世界贸易批发部：南京中山东路 113 号 电话(传真)：025—4545355 联系人：颜先生

南京新世界游戏专营店：南京中央路 30 号－5 电话(传真)：025—3603814 联系人：高小姐

南京新世界游戏机门市部：南京健康路 185 号—2 电话：025—6626111—350 联系人：谢小姐

南京新世界游戏机专卖店：南京中央门立交桥下 电话：025—9022282 联系人：卫先生

南京新世界广州经营部：广州市人民南路 186 号 3 楼 电话(传真)：025—81849114 联系人：高先生

邮购门市部地址：南京中央路 30 号—5 邮编：210008 联系人：高云 (由于时间限定，价格如有出入以电询为准)

注：请苏、皖地区还未取得合法销售权的商家速与本中心联系； 电话：025－4545355 批发专线：(0)1391586338

广告

家庭娱乐精品店

沈阳—游戏专卖店

本店品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务；欢迎电询、函索土星、索尼、世嘉、超任、GB、GG 节目单；邮购款到二日内发货（慢件邮费减半）

批发零售：SS、PS、N64 等次世代光碟机及各种档次 MD、GB、SFC、世嘉 16 位彩色手掌机。

专业维修土星（SS）、索尼（PS）机，提供光头等各种配件。价格低廉！

地址：辽宁省沈阳市沈河区小北关街（惠工）92 号　邮编：110013

联系人：赵三伟　电话：(024)8855596

奔腾电子



不必东奔西走

奔腾样样都有

* 批发零售 SS、PS、N64 及各档次 SFC、MD 及 GG、GB、16 位彩色掌机。

* 各种游戏软件

* 游戏配件大全

* 专业维修 SS、PS

* 二手货市场，外地邮购。

STONE

四通授权

黑龙江总代理

诚征省内经销商！

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号

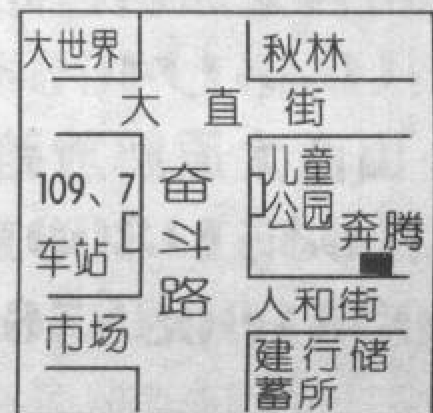
"奔腾电子经销部"

邮编：150001

电话：(0451)2619605

传真：(0451)2665616

联系人：赵鸿鹏　赵平胜



北京天安游戏王国（原经诚博大）

本店为专业批发、零售、邮购、维修为一体的全民企业单位，让您真正感受到货真价廉，发货快捷等一条龙服务。真诚对待每一位新老顾客，欢迎选购！另大量回收各种游戏机、卡及光盘。

本店有多种次世代攻关秘技，欢迎来店购买，并面向全国征集各种攻略。SS、PS 会员信息请来电咨询。

次世代	土星 SS（原装直读送盘）	1200 元	PS 电影卡	668 元	SS 记忆卡（芯片）	115 元	PS 透明记忆卡	98 元
	SS 光线枪（赠盘）	65 元	PS 连发格斗手柄	45 元	SS 遥控手柄（双）	180 元	PS、SS 通用电源	35 元
	索尼 PS（原装直读送盘）	1480 元	SS 制转	60 元	PS 记忆卡（原装）	125 元	SS 手柄	25 元
	PS5 合 1 格斗手柄	48 元	SS 二代加速卡	65 元	PS 遥控双手柄	180 元	SS 原装黑手柄	75 元
	SS 电影卡	560 元	PS 制转	60 元	SS 金手指（赠秘技书）	120 元	PS 金手指（赠秘技书）	160 元
	SS4M 加速卡（赠盘）	125 元	PS 普通手柄	25 元	SS、PS（两用枪）	218 元	主机邮费 100 元/台，配件 15 元/个	

无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换，若在本店邮购卡一盘，即为本店会员，便可在本店免费交换，以后将永远享受买卡的优惠价格。

GB 卡价目表	12 合 1（口袋妖怪（红）+ 第四次中文 + 信长野望）	168	15 合 1（文卡大全）（王国物语 + 秘宝传说 + 银河战士）	170	64 合 1（虎鸽 + F—15 战机 + 龟 3）	110
	11 合 1（口袋妖怪（绿）+ 95 格斗王 + 第四次中文）	168	14 合 1（文卡大全）（大金钢 2 + 圣剑传说 + 女神转生）	170	26 合 1（真 96 格斗 + 街霸 2 + 侍魂 3）	158
	12 合 1（海陆空 + 月影村怪物 + 口袋妖怪）	178	6 合 1（养鸡物语 + 口袋妖怪 + 三国中文）	165	21 合 1（真 96 格斗 + 侍魂 3 + 龙珠）	158
	11 合 1（养鸡物语 + 月影村怪物 + 第二次中文）	178	10 合 1（口袋怪物 + 太空 3 + 圣剑传说）	178	15 合 1（真 96 格斗 + 幽白 3 + 饿狼 2）	158
	9 合 1（超级装甲 + 口袋妖怪 + 96 格斗王）	178	18 合 1（新）（真 96 格斗王 + 龙珠 + 玛莉）	145	14 合 1（吞食天地 + 天使之翼 + 阿雷沙）	135

GB 单卡：
月下夜想曲 80 元，黑船党之迷 80 元，口袋妖怪（红、绿）68 元，第二次（中文）80 元，月影村怪物 68 元；　96 格斗王，斩红狼，吞食天地等均 58 元；
GB 套机（普机万信）+ 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 64 合 1 或 21 合 1）485 元，万信单机 320 元；
GB 超薄套机（薄机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 64 合 1）585 元；
普机配件：皮套 20 元，放大镜 20 元，电源 15 元，手柄 15 元，对打线 25 元，屏幕膜 30 元，充电器（送电源）75 元，扩音器 35 元；
薄机配件：皮套 22 元，放大镜 28 元，电源 20 元，手柄 15 元；主机邮费：40 元/台，配件邮费：10 元/个

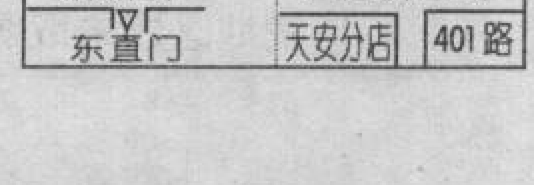
任天堂 FC 全中文卡	英烈群侠传	118 元	勇者斗恶龙 5	115 元	水浒传	110 元	第二次机器人大战	90 元
	甲 A 联赛足球	118 元	勇者斗恶龙 6	118 元	战国群雄传	110 元	外星战士 2	110 元
	隋唐演义	118 元	三国英烈传	110 元	大富翁	118 元	吞食天地 3	85 元
	杨家将	118 元	爆笑三国	115 元	太空战士	115 元	封神榜	85 元
	风云（叛逆者之旅）	118 元	魔域英雄传	110 元	三国忠烈传	110 元	三国 Ⅲ	105 元
	勇者斗恶龙 4	118 元	圣火徽章 Ⅱ	118 元	第四次机器人大战	118 元	重装机兵	75 元
	其它外星科技中文卡均 110 元，其它动作卡 10 元—75 元，如热血 8 合 1，仅售 75 元							
世嘉	世嘉 MD 彩色手掌机（玩普通世嘉卡，可连接电视）800 元，世嘉 Ⅱ 型机（台产）170 元，世嘉卡同北京市场，极低价格相同。							

以上 GB、MD、FC 卡邮费 15 元/盘，欢迎来信来电索取各种目录，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。

来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮（收）　邮编：100007　咨询服务热线：(010)64338912

北新桥门市地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，绿灯西 20 米，107 站北侧即是。

酒仙桥门市地址：乘 401、402、408、413 路公汽到酒仙桥商场下车燕山商场斜对面即是。



广告

游戏娱乐 "益智"第一 北京益智游戏中心

本中心长期热忱为游戏爱好者及各界朋友提供各种游戏精品，主机、软件，周边配件，服务和售后保障、维修。

长期开展对外埠新、老客户邮购、委托、批发业务。欢迎来电、来函索取目录，业务垂询。

电话：(010)66066573　传真(010)66066573

中心地址：北京市西城区民族宫南街38号（乘7路、10路、38路新文化街下车对面即是）

联系人：张小姐　邮编：100031



德胜门连锁店（精品欢乐屋）

地址：德外大街乙141号（德胜门楼向北200米路西即是。55、315、345路德胜门下车）

电话：1301177107

寻呼：68410011—6730

联系人：孙先生

浙江义乌三颖电器商行

浙江省义乌市稠州中路92号

广东省广州市南太日用品市场A—018档

本商行主要经营各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：

- N64位机、光盘机
- PS索尼机（型号有：5501、5500、5502、7000）
- SS土星机（世佳土星美版、JVC土星、日立土星）
- 世佳Ⅱ型机（双制式）、世佳Ⅰ型机（双制式）
- 世佳彩色手掌机（可与电视连接）
- 任天堂GB机
- 各种8位机　电脑学习机

以上品种配件及卡带齐全，欢迎批发及另售，数量多者价格特优，另外可向全国各地办理邮购手续，欢迎新老顾客来人、来电咨询。

义乌电话：0579—5535396　9009835

广州电话：020—81857059

联系人：徐桂生　　邮编：322000

哈尔滨 杰缘·天缘 电玩批发中心

早知有杰缘何必满街跑

早知有天缘何必到？！

向上帝承诺——

早来省钱　晚来多花钱　不来更费钱

买的称心——价格低　　专营　各类家用游戏机及周边设备

用的放心——终生维修　　专业　维修游戏机及改街机

玩的开心——新、奇、特　　专心　对玩友热情指导服务

新动态——一降再降　"原装"格斗快打手柄 38元

大量现货　　长期批发

土星机（黑色JVC）1250元	PS机（5502型）1400元
土星机（白色JVC）1300元	PS机（5501型）1450元
土星机（兰色JVC）1400元	PS机（7000型）1400元
世嘉机（台产）180元	GB机（万信）320元

※杰缘店　地址：哈尔滨市南岗区吉林街41号　电话：(0451)3602832　3602831

※天缘店　地址：哈尔滨市道里区大安街26号　电话：4649077　4649717

※透笼店　地址：哈尔滨透笼批发商厦二楼2368号　传呼：2323126—3677


SUPER REMEMORY CONSOLE & CARD
(SRCC & SRC)
精品出击
功能说明：
1. 魔术机必须配合魔术卡完成备份的功能
2. 可随时抄录游戏节目
3. 玩者可依自己钟爱之节目卡做备份
4. 避免由于节目卡品质不良或玩者使用不当而造成的损失
5. 魔术卡可以反复使用，如同电脑软盘一样
6. 魔术机可自动完成抄录的全过程(30秒…7分钟)，并可检测节目卡之容量
魔术卡有以下规格供玩友购买时参考：
① 8BIT CARD：1M，2M，4M，4M(带记忆电池)
② 16BIT CARD：4M，8M，12M，16M，24M，32M。
其中16M，32M带记忆电池。
魔术机／魔术卡
SUPER REMEMORY CARD: 16 BIT
*AVAILABLE FOR:
DISPLAY
PRINT/CARD
16 BIT SLOT SOURCE
16 BIT SLOT DESTINATION
8 BIT SLOT SOURCE
8 BIT SLOT DESTINATION
END
START
SUPER REMEMORY CARD: 8 BIT
*AVAILABLE FOR: 1M, 2M, 4M, 4M(B)
KIRBY'S DREAM LAND
本公司同时经营：
16位元游戏机、光枪、摇杆；
32位元游戏机光枪、摇杆；
加速卡、记忆卡。
欢迎来电垂询！
经销联系：深圳市宇清贸易有限公司电玩部
电话：0755—3601360 手提电话：0755—9180627、9197399
传真：0755—3339702 1392960874
联系人：惠永强、李新省 BP：0755—2288888呼19934
2233000呼8364
地址：深圳市福华一横路15号304室 邮编：518033
诚征各地代理商、经销商，对业绩突出的代理商、经销商将有丰厚回馈！
特别声明：本产品仅供个人合法备份之用，请尊重原著作者之权益。

UN 游戏快递

特别介绍:	
	GB 套机(GB 机+皮套+电源+放大镜+手柄) 450 元(含邮费)
	八位金手指解密卡 35 元
	八位游戏机+枪+卡 70 元 邮费 15 元
	原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)730 元 邮资 30 元

GB 卡

GB 机(原装)325 元/台,邮资 15 元/台　GB 卡邮资 15 元/片,30 元/三片以上　单卡 **第四次机器人大战(中文版),鸡蛋仔俱乐部(原装)一律 88 元**

14＊1(大金刚 2、第二次机械人大战、三国中文版、J 联盟、圣剑传说、隐忍、吞食天地、信长野望、复活邪神、女神转生外传Ⅱ、魔法阵、金货玛莉 2、超级玛莉 5 等)	160 元
8 合 1(第二次机械人大战中文版、GB 宠物蛋、三国志中文版、太空战士续集、圣剑传说、鸡仔 8 合 1、信长野望)	148 元
13 合 1(斩红郎、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等)	120 元
10 合 1(斩红郎、信长野望、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等)	120 元
9 合 1(第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z、信长野望等)	120 元
10＊1(口袋怪兽、96 格斗王、月影村的怪物、太空战士 3、萨尔达传说、第二次机械人大战、圣剑传说、洛克人 5、三国中文版、魔法骑士 2	160 元
8＊1(大金钢、卡比之星、信长野望、魔法骑士、复活邪神、BIG 足球)	105 元
8＊1(三国中文版、吞食天地、第一次机械人大战、J 联盟、龟 3)	105 元
12＊1(三国中文版、第二次机械人、95 格斗王、J 联盟、隐忍 5 代)	105 元
10＊1(斩红郎、95 格斗王、饿狼传说 2、快打旋风 2、英雄榜 2)	150 元
11＊1(斩红郎、95 格斗王、乱马 1/2 Ⅲ、蜡笔小新Ⅳ、米老鼠 5)	95 元
11＊1(斩红郎、J 联盟、灌篮高手 2、魂斗罗 2、花式撞球)	98 元
8＊1(斩红郎、第二次机械人、幽游白书 4、乱马 1/2、无赖战士)	105 元
19＊1(斩红郎、饿狼传说、97FIFA、F15 战机、麻雀)	105 元
15＊1(斩红郎、饿狼传说、洛克人 3、美少女、魂斗罗 6)	105 元
6＊1(B)(宏物鸡仔、口袋怪兽、太空战士Ⅲ、女神诞生Ⅱ、圣剑传说、三国志(中文)	148 元
11＊1(B)(宠物鸡仔、口袋怪兽、第二次机器人、大金刚Ⅱ、月影村怪物、阿雷沙 3、隐忍者 5 代、玛莉兄弟Ⅱ代、避邪除妖、信长野望、N64 超级玛莉兄弟)	168 元
12＊1(F)(陆海空大战、宠物蛋、口袋怪兽、月影村之怪物、四驱小子、吞食天地、鬼太郎、三国志(中文)、希望之剑、勇者传说、创世纪外传、领土模拟战)	168 元
11＊1(E)(第四次机器人(中文版)、校园 OK、四驱小子、大战争、第一次机器人)	140 元
13＊1(E)(第四次机器人(中文版)、四驱小子、三国志(中文)、女神转生 2、信长野望)	140 元
12＊1(E)(第四次机器人(中文)、口袋怪兽、魔法阵 2、大战争、第二次机器人、信长野望)	140 元
17＊1('96 格斗王、大金刚 3、玛莉兄弟 6、玛莉兄弟 4)	105 元
24＊1(B)(96 格斗王、95 实况足球、幽游白书 4、叮当 2、小新)	110 元
21＊1(A02)(96 格斗王、斩红郎、玛莉 4 代、剑勇传说、格斗龙珠、小新 5)	110 元
21＊1(A03)(96 格斗王、斩红郎、悟空传、叮当 2、玛莉 4)	110 元

GB 单卡一律 58 元(不含邮资)

四驱小子	口袋怪兽	96 格斗王	校园 OK
月影村怪物	第二次机器人	96NBA	篮球飞人
97FIFA	三国志(中文)	侍魂	斩红郎
95 格斗	饿狼传说	斗神传	

新上市 文字版 GB 卡

黑船党之迷 75 元　邮费 15 元

恶魔城 75 元　邮费 15 元

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 180 元/台　随机配三卡 380 元/套　世嘉机Ⅱ(原装国内受权代理)460 元/台

邮资:30 元/台　世嘉卡:15 元/片　30 元/三片以上

水浒传(中文)	165 元	阿 Q 连环泡(中文)	110	封神榜(中文)	162	大富翁(中文)	90
三国 3+信长	100 元	吞食天地 3(中文)	165	信长霸王传(中文)	125	武将风云录(中文)	120
古代封印	73	大航海时代 2	73	众神遗产	78	梦幻模拟战 2	70

8 位卡价目:

		圣火徽章Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元
		黄金组合四	150 元	萨尔达－中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传－中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	重装机兵－中文版	80 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅱ	80 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	第二次机械人－中文版	75 元	太空战士Ⅰ+Ⅱ	95 元
三国志Ⅲ	60 元	吞食天地Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅲ	90 元
三国志Ⅴ	70 元	吞食天地Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙Ⅲ	75 元	封神榜－中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地Ⅲ	80 元
圣火徽章Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	25	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15
化解危机枪	300	15
索尼枪	60	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	25	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS VCD 电影卡	540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15
SS 原装枪	200	30
原装方向盘	320	50

综合附件	价格	邮资
N64 机(赠一卡)	1380	100
N64 光碟机(赠金碟)	2480	100
N64 原装记忆卡	140	10
土星 JVC 光头	220	20
土星三洋光头	220	20
索尼光头	220	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	420	50
索尼方向盘	330	50
土星四合一卡(加速、记忆)	130	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
索尼必杀记忆手柄	220	20
土星、索尼对打线	50	20

邮购地址:天津市和平区多伦道 169 号(甘肃路交口院内)　邮编:300020

收款(信)人:天津市工商科技联合开发部　电话:(022)27302546

天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)

沈阳沈河区小北关街 92 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话:(024)8855596

北京星光照　海淀大柳树路 17 号　010－62242821 经　联系人:张先生

广州联系人:白卫民　电话:01393066421　020－81586354(宅)

可供软件: 公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种,价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

●新老交替，无可奈何花落去

这期杂志的重头戏是新闻眼，游戏业悲喜剧连台，世嘉128位机预定发售；日本电玩业元老中山隼雄下台，山内溥地位岌岌可危，标志游戏业新老交替已经不可避免。商战不相信眼泪，其残酷和无情已超出人们的想象。

●游戏排行榜，参与实惠两相宜

建立中国自己的游戏排行榜一直是广大电玩迷的心愿。杂志社经过慎重考量和筹划，决定举办大陆第一个电视游戏排行榜。考虑到大陆目前的实际状况和地区间的差异，决定主要办三个榜：即街机榜、次世代机以下榜和次世代机榜。有了排行榜，大家玩游戏和买游戏就有了一个参考依据。这是我们大陆游戏业的一件大事，希望大家踊跃参加。据无奖所知，全部奖品是相当丰厚和吸引人的。

●鱼目混珠，《精华本》是黑书一本

春节后在北京召开了一年一度的全国图书订货会，据有些发行商反映，又有人滥竽充数，鱼目混珠，推出所谓《电子游戏软件·精华本》招摇过市，进行征订。告诉大家，杂志社从未编过这本书，大家不要买，不给这些"下三滥"以牟利的机会。我们一贯的立场就是，任何人自己编的书，堂堂正正，读者觉得好就会买。对于盗版、假冒、侵权的书一定要抵制、打击，以净化市场。在此我们也正告见利忘义之辈，该书如果出版，我们一定诉诸法律，以视正听。

●书讯几则

一、《格斗天书·3D版》3月5日全国同时上市。为了便于收藏，开本采用大32开，印得不多。

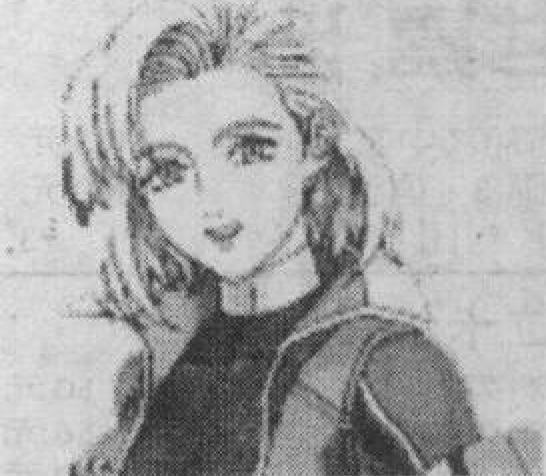
二、《大墙读本二·秘技宝典》(非卖品)收录96年6月以后部分有实用价值的秘技。该书仍旧64面，邮购图书时免费赠送，见到本期杂志后，请邮购图书的读者注明要"龙骨教线"(龙)还是"秘技宝典"(秘)。



《格斗天书·3D版》封面发售实样

三、广受读者喜爱的《三栖人》做为《大墙读本三》将由原作者XYM编辑成册。除杂志刊载过的"三栖人"做修改，图片调整外，增加了几篇未发表的新作。大约四月下旬随邮购时免费赠送(非卖品)。

闯关族的家



有"读者"来信说《GAME BAR》是"最棒"栏目之一。是拿了杂志社的津贴还是打进杂志社的世嘉的第五纵队？我认为这个栏目无疑是现在《电软》最最最最最……烂的了！WHY？你们太偏心了。就拿评论的游戏数目来讲吧。97.6月号GAME BAR恢复之初，SS与PS游戏比为4：3，还看不出什么问题。第7—11月依次为4：3，3：4，5：3，5：4，5：3，虽然总的来说SS多一些，但多不了多少，没人会在意。可12月号终于原形毕露，让人吃惊，SS、PS高达8：1!98年1月号7：3的数量依旧让人心里不平衡。也许单单以数量分析的说服力还不够，那我们来看看内文吧。前几期GAME BAR看起来还比较公正，评论说得还在理。可让人不解的是：对几个PS的优秀作品（原评论者也这么认为），给出的总分却并不高。97.7月号上《王牌空战2》作为"目前家用游戏中最出色的空中格斗游戏"，而总评价才给8，5。原评论者对《TOBAL2》的赞扬之词我就不抄了（太多，不好选），总评价只有8.1。97年10月号中《火焰的气息3》作为"一个颇值得一玩的PS的RPG"，总评价8.06（如果照他这么说，PS还有什么RPG可玩呢?）。《单撬滑雪2，精采时段》原评论者对该游戏的画面，速度感，流畅性，操作性，爽快感均有高度评价，并说"这始终是一个非常成功的三维游戏，甚至比许多赛车游戏都要好得多，过瘾得多，在美版游戏中非常难得"，可总评价才给8.19而已。回头仔细读过有关SS的评论后，"看今天你怎么说"（知道这是谁唱的吗?）

For example，97.8月号上对ARC的"侍魂·天草降临"和97.11月号上SS"侍魂·天草降临"作一比较：

	角色	画面	音乐	操作性	难度	投入度	总评
ARC	7	8	7	7.5	8	7.5	7.9
SS	9	8.5	8	9	8	8	8.64

既然是完全移植，那么角色总该一样吧！为何在ARC上只得7分的角色到了SS上就得9分呢？操作性的评价是不可思议的，SS的手柄操作性再好恐怕也不及ARC的摇杆吧。这可是众所周知的，而ARC只有7.5分，SS就得了9分。至于总评价的差别，只能说是KEN（这两款游戏的评论者）给SS的感情分罢了。评论内容也值得深究，对ARC上的"侍魂"，KEN批评它

这样那样,缺点占尽,优点可谓少得可怜。而SS版的"侍魂",则赞扬其读盘之快,移植度之高,缺点则一笔带过,让人看了实在有点那个。再来看看97.9月号上SS移植的PS的"生化危机"和97.11月号上PS的"生化危机剪辑版"的比较吧:(以下同是由真宫寺所评)

	角色	画面	音乐	操作性	难度	投入度	总评
SS	8	9	8	8	8	10	8.94
PS	8.5	9	9	8	8	8.5	8.5

一看数字就让人着实不满,SS上的"生化危机"是PS一代的移植版,而PS剪辑版中有2代体验版(谁好谁坏大家心里清楚)。其实最"反动"(当然只能适合PS来说,对于SS恐怕应该叫忠诚者了吧)的三位评论者KEN、SONIC、真宫寺,单看署名就问题大大的。KEN还好,最著名的就是CAPCOM街霸中的KEN了。对于SEGA和SONY来说,CAPCOM还比较中立,不过近来CAPCOM的大作大部分向SS移植而没PS的份,恐怕也对SS喜爱有加,偏心不容置疑。SONIC是SEGA的招牌人物,作为反动派是正常的。GAME中的真宫寺最著名的当然非真宫寺樱莫属,作为SEGA的第三代招牌人物,不帮SS说话还帮你PS说话不成?就是这三个反动派长期霸占GAME BAR,捧SS而贬PS,让PS玩友看了很不舒服,为达目的不择手段(!)不信?近来GAME BAR中三位仁兄对SQUARE的作品大加批判,让PERFECT都忍不住写了一篇"瞬间的回顾——SQUARE的97浪潮"予以反驳(不知是否是PERFECT写的。反正"责编PERFECT"写那段话套在一个框内,见97.12月号P15)不知三人是否想把PS的台柱子SQUARE搞臭以此来扶持SS。如果真是那样,三位应该去政坛大显身手,GAME BAR是不适合的。当初GAME BAR再开时(97.6月号)PINSER曾在开场白中说"不偏袒任何机种"。后来GAME BAR中又有"在GAME BAR中消费的眼睛,得到的是游戏内涵!"的大标题,希望小编们能扪心自问,这两句话兑现了吗?

顺便提一句,现在《电软》文章中经常评论SS和PS的机能,是不是想再搞一次MD与SFC机能相争的风波?我真是欲哭"无类"了!

写这封信时一直为署不署真名而头痛,不少写批评信的玩友(言辞尖锐者尤是)都不署名。虽然杂志社一向号召玩友"实话实说"以便"切磋",但《电软》是玩友的家,一旦"交心"后被杂志社秋后算账,"修理"一番,实在不上算。

如果杂志社跑到重庆来把我押到



闯关族的家,什么时候我才能进屋感受温暖?!

"集中营"的话我也不怕。今未闻有因《电软》革命而流血者,此《电软》所以不昌也。有之,请自彭某始!(好象谭×同说过一句类似的话?)

重庆 彭征

无类按:这封信9600多字,可称为"万言书"。无类除了感动之外,还是感动。虽然看批评信不如表扬信舒服(人性?)无类近来患了"厚信恐惧症",一见到厚信就有不祥的预兆。因为表扬信只是"好好好"的一两页纸而已,批评信却可以五花八门一箩筐,这也算是信访工作积累的经验值吧。说到署名问题,其实我比彭征玩友体会更深。杂志社无权无职,想"修理"诸位怕不那么容易。无类如果稍露不满,一定会被主编"修理"得体无完肤,饭碗落地摔八半,所以我羡慕你们,真的。

"御宝增刊"不愧"御宝"二字,精彩之至,正如那位石玩友说的,《97增刊》是贵刊所出最好的一本书。两篇大作的攻略,恰到好处,避免了长篇累牍的攻略让人看了就心烦。像"世嘉街机部队大检阅"和"游戏业界超级争霸战"让玩友大开眼界。另外"一世情缘任天堂"和"动作游戏(RPG)漫谈"似乎太过偏爱任天堂和SEGA,有些反SONY之嫌!不过,扶弱济贫一向是中国人的传统美德嘛!"群英荟萃"众英雄们的介绍真是大解画友、玩友之渴,足有30多页,而且都是全身近照。关于游戏周边产品的介绍是否多了些,显得有些冗长,这一点杂志拿捏得有些不当?唯一不足的两点:数字合成人应该改为彩版,并且人物数量稍嫌不足,可以把VR战士3和铁拳3中各人物的全身特写搬来嘛,像佩和葵的那两张就很好。第2就是侍魂原画烈传也是数量太少,缺少了题头中说的那份应有的震撼。

98年第一期闯关族的家中登出的"挑刺行动"将贵刊长期以来的几点冥顽不灵之症,说得淋漓之致,真是大快人心。

云南 谏臣李墨韦

电玩迷语录

老哥老爸再伟大,可是没有电玩大。世上只有妈妈好,可是没有游戏好。

阿平

致电软杂志:

我错了!不该在你发售当日便带到学校,让我风光一瞬你便成了一本残废书。

杂志经常被同学翻烂的大头

妈,不要一过完寒假,就说"你的电玩该毕业了吧",我的好多RPG还没毕业呢! **正在修炼中的 克劳德**

无类按：98年第一期，我们用一整版的篇幅发表了“无责任船长”“尽情发泄”的来信。即便言辞有些“阴尖”，但一是善意的，二是反映一部分读者的意愿和心情，三是杂志社不应是“纸老虎”吧！所以并不以为忤。这位“无责任船长”如果拥有的是战舰，而不是补给舰的话，大可继续狂轰滥炸，对杂志实施二次打击(象美国对伊拉克，一次不过瘾)。杂志社要想反击，还不那么容易，因为这是一架“隐形飞机”，我们只好“找不着北”。

上回小弟手痒，写了一封史上最长篇手纸，“炮打编辑部”，将贵刊狂轰了一轮，感觉真爽。其实写完寄出后就已经将此事忘在九霄云外了。因小弟认为像这样可能会对刊物销量造成杀伤力的重磅炸弹，杂志社百分之二百不会让它“引爆”。所以才斗胆尽情地发泄储备多时的不满与浅见狂言，肆无忌惮地将贵刊狂踩了一番。但想不到这次捉错心理，贵刊让其出街不算，还赏面给了一个版位有余。今次轮到小弟手颤面青口唇白了。因为小弟说话一向口没遮拦（尤其是写信），想到什么讲什么，什么难听讲什么，兼且见识“单薄”，难免会讲错话（前辈教导：东西可以乱吃，话不可乱说哟）。(**无类按：还有酒也不可乱喝。看着山西假酒案，绝对是“勇敢者的运动”，比“蹦极”惊险十倍。**)所以肯定会得罪不少读者及贵刊某些撰稿人。小弟是一人踩贵刊，但若撩起民愤，还不成为“万人踩”!？所以为了抵挡众读者可能发动的回应攻击，小弟已经是头戴2吨钢盔，身穿5吨铠甲，手执7吨铜盾，全副武装，铁(跌?)打膏药一大箱。家中防盗门改为德国虎牌坦克用钢版。实在防御不能，也只好搬到医院长住了。不过贵刊能够承受在下的轰击，在下亦应该可以承受得住回应吧，我有那么大的脚会怕你那么大的脚？But安妮畏（ang way)，对于贵刊的大肚所容而令小弟品尝到铅字的魅力（虽然是半兴奋半惊恐），真的要讲一声：どうも ありがとう ございます。

先前并不曾想会写那么长的信，真的是对贵刊担当的“丽音中转站”的角色感到十分遗憾无奈及气愤，才会旧怨新恨一齐发。其实写那封超长篇时的心情，应该……同跑马差不多：你看中一匹马，认为它能够跑出较好的水准，但它老是在人家屁股后面紧紧跟随，没有一点要爬头的意思，于是在焦急和气愤的心情驱使之下便拿起鞭子将其狂抽一通。希望它能够改掉“坏习惯”。

广州 新无责任船长

GAME BAR这个栏目很好，但是应该让多个编辑为同一个游戏打分，做评价。因为个人评价必竟是个人的看法，不具有说服力。 **纤夫**

买到杂志后便迫不及待的回到家，首先看彩页以大饱眼福。正沉迷其间，突然一则广告跳出，大煞风景。唉，没办法！不一会，又是一张广告！连续两记“重拳”将刚才的兴致打得毫无踪影。

电子游戏软件也不是第一次在彩页上登广告了！而且其它杂志更是一贯如此，有的杂志甚至只有广告没有彩页。但我们玩家所热爱的电子游戏软件也一定要与其它杂志一样，就不能带头作个好榜样吗？

黄石 陈雷

无类按：杂志登广告，只有拉得到拉不到的问题，而没有想不想的问题，某种意义上说，杂志广告数量的多少是一个杂志受欢迎程度的重要指标(一般而言)。榜样的力量是无穷的。不过，拒绝广告，结果只有一个，就是象唐吉诃德与风车大战一样，孤独求败而已。

前日，偶在一歌星杂志上见一文章，内容是介绍最近风行的电子宠物，其用语之俗，内容之陋，以及各种似是而非的“专业”用语，更使我大吐特吐，三日不知饭味(实在吃不下)。方领悟诸小编挥毫不易。

在目前市面上的各种杂志中，只有《电软》才是我每期必买，每字必读的。因此，对于它的发展和状况，我都是十分关心的。自从在《电软》的《龙×热线》中，看到有关《游戏设定专辑》画册的消息，简直令我欣喜万分。要知道，对于我这样即偏爱GAME，又钟情漫画的人来说，各种《游戏设定专辑》的画册无疑是我辈的最佳选择。因此，如果《电软》将来真的能够出版这类画册，我辈定会争相购买，而仿冒者也定会接踵而来，到时真伪难辨，质量参差不齐，定会影响销售。打击盗版的办法，我以为：

1. 申请专门代理。在画册的销售渠道上设立专门独家机构发售。至于独家销售机构，最好的便是各地的漫画杂志编辑部或GAME类杂志社。

2. 独家发售，读者只有通过向《电软》编辑部邮购才能买到正版的GAME画册。这样销售渠道虽然窄些，但是却可以保证读者手中拥有的全是正品。至于宣传媒体应以漫画杂志和GAME杂志为主，并可适当披露部分(1%)的内容和画面来吸引读者购买。效果以彩色版最佳，黑白版次之，画面辅以文字最佳，纯文字版次之，望众编考虑考虑。

忘记姓名的读者

电玩迷语录

儿子：妈，我的GB呢？
妈妈：在垃圾箱吧！
儿子：我的PS呢？
妈妈：在废品站吧！
儿子：那，那……我的SS呢？
妈妈：大概在火葬场吧！
儿子：啊！你把我也丢了吧！
爸爸：太太，我的麻将呢？
妈妈：在垃圾箱吧！
爸爸：我的二锅头呢？
妈妈：在废品站吧！
爸爸：那……那……我的儿子呢？
妈妈：大概在火葬场吧！
爸爸：啊！@#$%&！？
妈妈：紧张什么，他去找SS啦！

与垃圾为生的可怜虫

龙哥热线

●PS为啥能在全世界大行其道？难道标有"IT'S A SONY"的电器就都能把别人打败？那么在我国大陆地区最有潜力的机种是啥？次世代机能大量普及起来吗？

在回答第一个问题之前，有必要先回答第二个问题。日本索尼公司是一间非常著名的电器厂商，他总是先把市场上顾客的心理摸清，然后再尽量使自己的产品更好地满足人们的需要。虽然先前在家用录像机制式上同JVC、松下之争中被迫放弃了β制，可如今在电视台里面还是能见到β，这就是SONY的实力。

关于SONY在家用游戏机上的事业，是应当引起人们好好思考的。这三年多以来，SCEI所做的事有：

①对于使用者想到底想玩什么样的游戏，做充分的调查。②由SONY公司最具天才头脑的久多良木副社长开发出为了制作该游戏及游玩该游戏所须的机器。③将过去黑箱作业的行销贩卖方式改为直接销售，以减低中间所增加的不必要成本。④商品尽量以消费者很容易就负担得起的价格来出售。⑤将过去极为贫乏的市场情报，大量提供给大众。⑥对软件开发公司而言相当重要的"著作权保护"，我们彻底地在执行。因此我们获得各软体开发公司的信任。⑦另外，从简单的贩卖方式到各种消费者的需求，SCEI将它收集起来，然后直接反应到商品上，这也是事业通往成功的一条近路。

至于PS在它给玩家提供之游戏的品味上达到了多高的造诣，无疑这还要取决于软件商的水平。

我国目前是这样一种情况，从8位机到64位机，人人有得打。就我们比较有限的观察范围来说，目前在大陆地区，并不是次世代的天下，而是GB和MD的战场(虽然FC基数最大)，且在近期内不会有太大的变化。话是这样说，次世代在国内的前景却是十分美妙的。

> PS联合会会长："你的SS借我好不好？"土星合众国理事："中国造。那你的PS借我，OK？"会长："我们交换好了！"
> 过了一天……
> 会长："喂！我把你的SS手柄打坏了，还弄丢了JVC解码器。"
> 理事："哦?你怎么能……幸亏事先我已把你的PS分解并改装成了SS！！"会长："我咧@#$%^&*"

●本人没有次世代、在外面打游戏时始终找不到一款可以和PS版"双R赛车"相媲美的游戏，土星上有啥好的RAC？土星能否做出近期PS上"GT赛车"那样画面水平的RAC来？

我们认为如果从街机角度来出发的话，那么SS上是可以找到很好玩的赛车的，游戏性可不比"RR"差哦(尽管玩法不同)。就是"地通娜巡回版"和"拉力加强"，假如您前者打过街机，SS版又打出了真·大黄蜂41号全星DAYTONA的话，就能理解了。土星是找不到像SCEI为PS所做的"GRAN TURISMO"这样的为夸耀硬体特性而每经过一个弯道刹车就运用一次半透明效果的、强调光源和真实车辆的作品的。哪类游戏更对您的胃口要看您的赛车水平了，它们有的讲求操作，有的却强调过程。这里提供一款SS上类似RR的作品"首都高BATTLE97"。今后土星上还将有和壳牌石油合作的进取型赛车(需要打工赚钱、养车换车、竞赛等)。

●索尼有没有PS后继机的计划呢？那么世嘉的新主机有更多的消息吗？你们的回答是否"有影"？

很遗憾，目前没有迹像表明SONY正在发展新机型的计划(虽然有关PS2的传言也有不少)，也许光凭索尼一家之力是不大可能推出一种新的游戏主机的，因为现在的硬件需要考虑的因素太多，其中很重要一点就是与街机的关系，最好能与街机商联盟，那么NAMCO的技术也许会对今后SONY的新主机有些许帮助。

但关于世嘉新主机，我们倒是终于可以肯定地说"有影"啦！世嘉企业在例行的同CSK进行98新春恳谈会时，正式向媒体宣布新主机计划，如99年北美首先发售等。SEGA新主机是一种威力绝大的武器，有关硬件详细报道日本将在三~五个月后公开。

目前国内外各种媒体上有关SEGA的传言极多，这里将主要的总结一下：拒绝采用3DFX芯片组的原因是其在我国的台湾省生产，有泄露"秘密"的可能；拒绝3DFX是因为微软从中"捣乱"；日电NEC的PCFX2(POWER VR2)根本就不比VOODOO差，反而比其最新型号还要强大得多；CAPCOM决定加入SEGA新主机啦；史克威尔正在与SEGA谈判讨论加盟事宜啦(奇怪)，等等……

可以说SEGA新主机的任务之一是面向全体玩家，包括非机迷那部分(约占玩家总数的80%)。株式会社世嘉企业的会长大川功和社长入交召一郎对此充满信心。

●有问题要问编辑。我受杂志去年第九期里面那篇"骨头先生"文章的影响，跑了许多地方，总算买到了这款ACT，在闯关过程中只感觉脑袋发胀，面对着游戏中的"美式难度"，越打心情越烦，越烦还越要打，可就是打不过去，别说第二张碟的内容我没看到，就是第一张碟的弹电吉他那关都没过去，你们说咋办！？

问题严重！小天天得知此事后对此表示了极大的关注，也非常理解玩家们对游戏的喜爱和攻不过去时的心情。事实上，就编辑部的来信情况看，天津、西安等地的读者对这款游戏反映强烈(尤其要感谢那些给骨头先生画了幅作品的读者)。要说解决问题的办法倒是有，对于弹电吉他那关，并不需要玩家具备音乐细胞，只能说这是整个游戏最简单的一关了，请你坚持弹。另外，小天天这里有一条线索，不知对玩家们会否有用——当大家进入LEVEL SELECT后，顺序输入：

R、L、R、R、L、R、L、L、R、L、R、R

有可能会给您一个惊喜。算是小天天将功补过吧，因为前期本人所写的流程较侧重故事性，对于实用性并未太注意，实在是抱歉。不过，小天天还是希望大家都能用心地打一打，那种感觉才能体现出我们闯关族的本质。

无责任留言板

●PS的游戏真好玩，PS是最好的。(PS联合会会长留)

SS的游戏真好玩，SS是最好的。(SS合众国理事留)

PS和SS都是最好最棒的。(两机种都有的龙哥留)

"哇(酷似少年街霸2中KEN被KO时所发之声)!怎么还没有谈到N64呢？请大家不要排挤N64嘛！下期科普园地我们要重新了解N64！"(已经说破嘴却不见成效的N64进香团团长——小天天留)

●给PS手柄：

"不要在我玩格斗游戏时，突然失控可以吗？"(手指都搓破了还无法破关的可怜人留)

"呵呵呵……这回你们该羡慕我们了吧！"(终于可以大声说话的SS革命军留)

熙熙攘攘的春节终于过去了，真是把我累得够呛，本已瘦削的身影更是憔悴（哇，顾影自怜哦！）希望明年的Spring Festival 能够一偿 tour 的愿望，God Bless Me……

近来接到许多朋友的来信及与友人的谈吐间都反映近期杂志有些走下坡路，确实本人也有同感，不过请相信我们，请相信电软，就象你们相信“画廊”一样，就象从前你们支持我们一样，Everything'll Be Better！

本来“还我河山”的“画廊”接力活动准备在下半年举行，从这期起先刊载几个开头，看看大家的反映如何，这期就将天津赵佳朋友描绘的《格斗之末》先搬上台来，有兴趣的朋友可按此规格将之继续，别偷懒哦！

许多朋友反映本人过于喜爱 Q 版作品，我不否认许多 Q 版画稿有其独特个性，尽管其中部分画技方面有待提高，但更多的是创意充斥其间，让原本严肃的生活充满乐趣。而不是 Q 版的作品一部分是纯临摹而来的，有些违背画廊需要创新的宗旨，所以……敬请大家取长补短，让自己的思维长上翅膀，冲出禁锢，创出一片新天地。本人在选画方面也会更加慎重，更加平衡，更加更加……

春天快来了，夏天还远吗……

——廊主 SHADOW PHOENIX

第35期

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“××赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）；在“还我河山”活动中获准刊登者获赠三期杂志各三册。

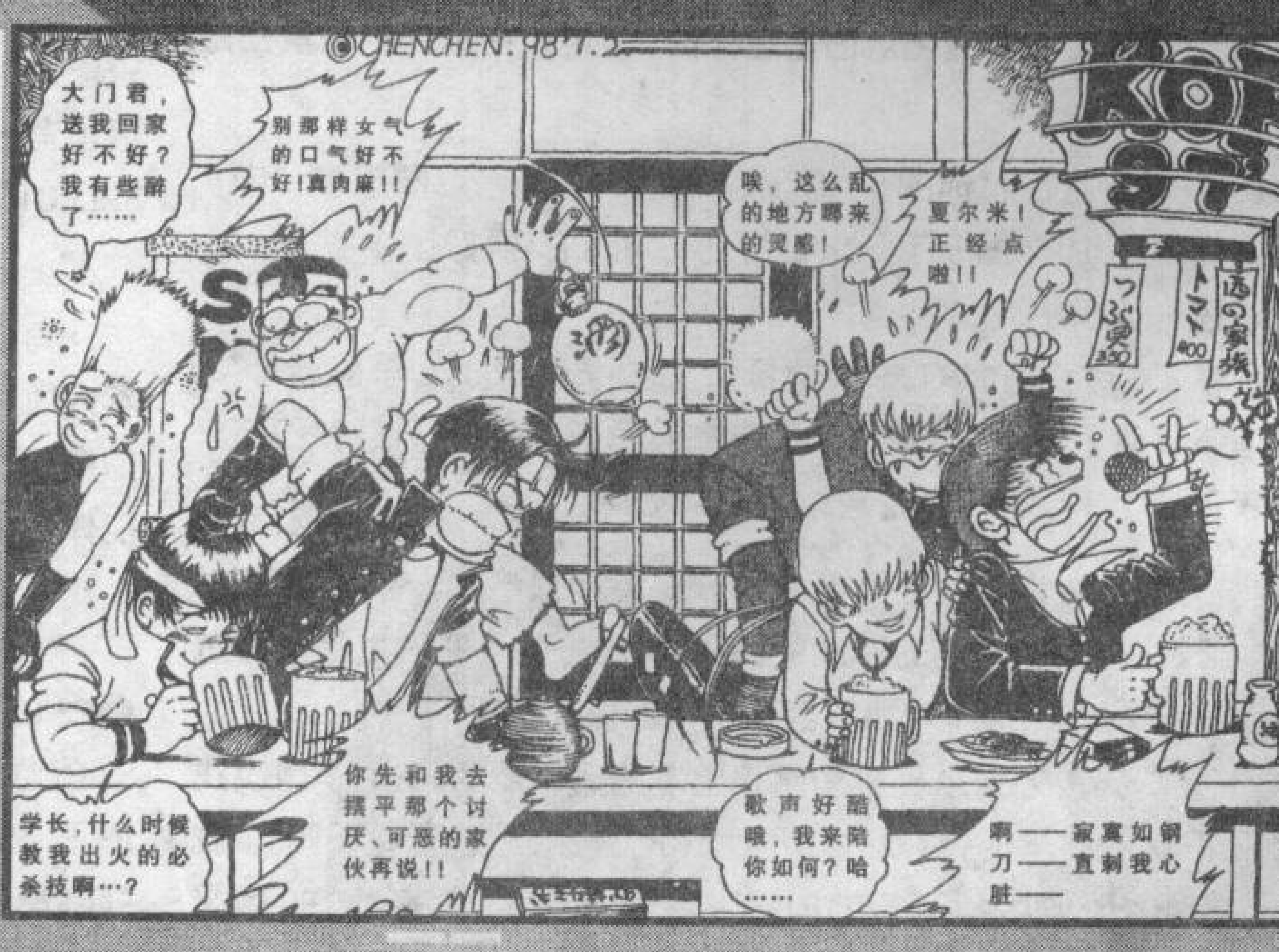


▲《娜可露露与莉姆露露》

上海　费晓琳（女）

▲锲而不舍的投画精神固然可嘉，这幅作品终于突破你以前画稿的风格，继续努力吧，下次注意人物的刻画及创意，别太依赖背景及网点纸哦！

▲《KOF97》　西安　陈晨



陈晨，男，21岁。95年初开始漫画创作，迄今断断续续3年时间。

钟情的游戏：96、97'格斗之王

喜爱的人物，草雉京、八神庵

简历：95年7—12月号《卡通王》连载《多林寺》

短篇《望星的季节》发表于96年2月号《卡通王》

短篇《第四十一个》发表于97年1月号《科幻世界画刊》

彩色短篇《男孩·女孩》发表于97年7、8月合刊《北京卡通》

“降临”赏



▲《贺新年》　南京　孙京宁

▲SNK的七名战士庆新年都不老实，还在这里胡闹，他们究竟在什么场合才能正经起来呢？那喜庆的“HAPPY”写得有些血腥的味道，他们只知道FIGHT吗？



▲《侍魂·天草降临篇》　广西南宁　简晓军

▲哈哈，被我发现秘密了吧，原来这张画是要画不知火舞的吧，为什么都改戏画天草了呢？这八格漫画也是蛮有趣的啊。不过日式风格明显，快快创造自己的东东吧！赏就给你啦，TAKE THAT!



▶《娜可露露》　四川邻水　彭明鑫

▲也许我过于偏爱类似国画与水墨的风格，不经意几笔即勾勒出美奂美仑的“风景”，别总局限于格斗游戏的人物，冲出框框开创一片新天地吧！

▼《KYO’S LOVE》贵州遵义　李林彬



▲京的爱难道也会像地上那些落叶般枯萎吗？草雉不会在那里揪花瓣数着“SHE LOVE ME，SHE LOVE ME NOT”吧，背景那三位偷窥者的样子很lovely啊！



▲《街霸Ⅲ》　北京东城　刘云

▲虽然题目冠以《街霸Ⅲ》，但形像似乎是从前《Ⅱ》的模样。也许这等Q版面貌很像从前“闪卡”中的样子，但构图还是搞笑的，不会是抄袭的吧？！



▲《草雉京》 四川简阳 STLVA



▲《无题》 江苏淮阴 赵斌

▲业已疯掉的加尔福特颇具布兰卡的风采，唉，忍者的声誉都被他败坏了，牙神也变傻了，用酒碗挡在头上不就完事儿了吗？看看下方那只似狼非狼，似马非马的家伙难道也是 GALFORD 的 FANS 吗？

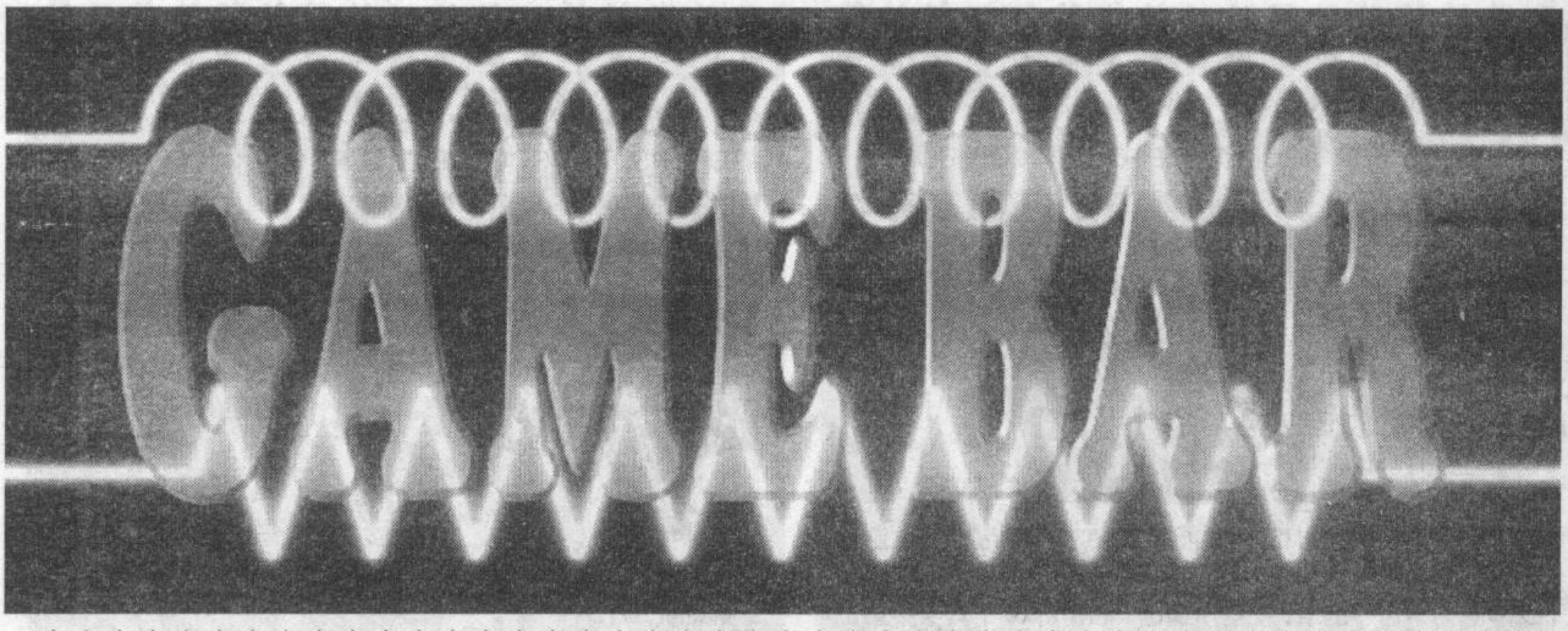
▲虽是复印件，但人物秀美俊朗的一面展现无遗，你说他胸口的那个"东东"果真是大蛇的启发吗？不会到了《98KOF》出现个什么"暴走草雉京"吧！

『還我河山』画廊接力行动 I



☆画廊接力行动 FILE ~1~ :《格斗之末》天津 赵佳编绘

（待续）



空间有限，闲聊无限！

生化危机 2(BIO HAZARD 2)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD—ROM



看看秋叶原整条街上的队伍，就知道它有多受欢迎了。这真是游戏史上又一个杰作！

"生化危机 2"的出色，并不在于其 CG 多么多么逼真、画面多么多么美妙——尽管笔者知道有很多人一提起"BIO 2"就少不了这两句——而在于它出色的情节设置。玩家从一开始就陷入了一个由 CAPCOM 编织的圈套，不到最后一刻，决不会停止喘息和心跳。

"BIO 2"整个游戏的设计，完全就象是一部典型的好莱坞惊险片。不同角色之间情节交叉点的设计，与土星的"街"非常相似，看来这种手法已经成为了一种时尚。人物方面，性格特征更为明显，男女角色各有优劣，在平衡点上的安排非常好。

虽然是打着惊栗游戏的幌子，但怎么说"BIO 2"也不是一个让人感到十分恐怖的节目。不过那种阴暗潮湿的氛围，却始终笼罩在玩家的心中，使人时时刻刻有一种难以明言的担心和恐惧。音响效果也非常配合情节，虽然没有什么慷慨激昂的主题，却总是在关键之处成为点睛之笔。

同"GRANDIA"相反的是，"生化危机 2"显然是成品胜过演示版。在这样的光辉之下，不知土星版究竟会怎样呢？

角　色：8.5	原创性：8.5
画　面：9.5	上手度：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.69

——真宫寺

AZEL 铁甲龙骑士 RPG

(AZEL PANZER DRAGOON RPG)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 RPG 媒体 CD—ROM×4



真正的经典大作。这是在"飞龙 RPG"的冲击下，笔者所能够发出的唯一感叹。

事实上，最早的"PANZER DRAGOON"就给人一种意犹未尽的感觉，即使是以后的"ZWEI"，也象是支离破碎的片断回忆，没有一个完整的概念。而这个 RPG，就象一条贯穿血肉的经络，终于把一个壮大悲凉的故事从头至尾地表述出来。

"飞龙 RPG"的基调，一如前两作一样是暗灰色的，隐含着悲剧式的人生哲理；而场景又永远离不开荒漠和山谷，热血之中带着凄凉。衬托情节的 CG 动画，具有电影般的震撼力量，虽然画面效果未必能与 PS 相比，但个中的滋味却让人回味。

作战方式也是游戏的卖点之一。"AZEL"采用的是和"GRANDIA"相同的半即时作战，既具有射击游戏的紧张感，也有 RPG 升级的乐趣，不过常常只是孤军奋战，从另一个方面突出了主角的孤独和寂寞。

飞龙系列的音乐一直是玩家津津乐道的话题，这次也不例外，气势恢宏的乐章和悲凉的主题相互映衬，堪称游戏之中的上佳之作。

作为土星的经典系列，"铁甲飞龙 RPG"确实为 SS 划上了一个完美的句号。

角　色：8	原创性：9
画　面：8	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8.5
操作性：8.5	总评价：8.44

——KEN

站在 BAR 台后的人（不是酒保、也不是久保）：例行的自吹自擂去见鬼了，有话正好直说。有玩家反映不该把"难度"指标作为评判游戏好坏的标准之一，这个建议很好，从上期开始我们已经把"难度"改为"上手度"了，相信这样的修改会使评分更合理些；此外，评分逐渐走高的势头也得到了控制，今次打分就作了一定程度的压缩（有点对不起"生化危机 2"了）；SS 的游戏，这次也介绍得比较多，因为看起来这已是最后的挣扎：耀眼了整整四年的光环，如今正在渐渐淡去。取而代之的究竟是"黑带"，还是"水银"，或是莫名其妙的"KATANA"，现在还没有一个定论，但是所有喜爱和钟情于世嘉的电玩迷们，都已开始了又一轮热切的期盼……

音乐小说制作 2(サウンドノベルツクール 2)

机种 SS 厂商 ASCII 类型 ETC 媒体 CD—ROM



出了那么多的"制作",这个"音乐小说制作 2"算是正正宗宗的第一个,在笔者的记忆中,这好象也是 ASCII 为土星制作的第一个"制作"游戏罢?

想当初制作游戏的游戏大行其道,正是在于看准了玩家的手痒难耐和一时冲动。其实真正要制作一个游戏是非常困难的。以目前的情况,游戏生产商不可能也没有必要干这种吃力不讨好的事,那些所谓的"制作游戏",其实不如说是"修改游戏"更确切些。

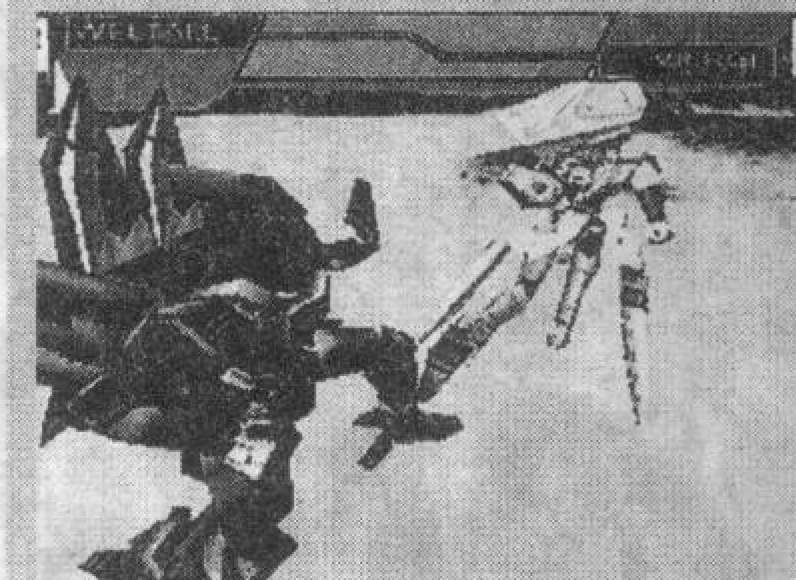
对于 ASCII 这次提供的故事母版,笔者实在不敢恭维,所以没有太多的兴趣。画面方面则非常一般,完全无法与"街"等作品相提并论,令人感到非常失望。完全日文的界面对我国玩家来说也是一个不小的问题,这形成了对玩家的过高语言要求,从另一个角度影响了它的普及。但是,这并非游戏本身的错误,只不过销售的对象和地区有了点错位。这个游戏也最后一次使笔者强烈地感到,游戏制作并非是我等闲杂人员可以完成的,没有扎实的基础和适宜的环境,想诞生一个"赶日超美"的巨作,是多么的困难!

——KEN

角　色: 7	原创性: ——
画　面: 7	上手度: 6.5
音　乐: 7.5	移植度: ——
情　节: 7	投入度: 7
操作性: 8	总评价: 7.14

异度装甲(XENO GEARS)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD—ROM



史克威尔出品。"前线任务"+"浪漫沙加"。

让人觉得十分奇怪的是,现在史克威尔的作品为何总是起这种奇怪的名字,也许是带有欧洲中世纪返古的感觉罢?反正那种感觉怪怪的,常常让人不由自主地想到"FF7"。

应该承认"XENO GEARS"作为游戏来说还是算有一些创新感觉的,其情节的构架与电影手法的运用也颇有可取之处。画面方面,秉承了史氏 CG 的一贯品质,令人满意和放心。最大的不足,便是笔者一直微词的游戏性。这也是史克威尔进入次世代以后,最明显的倒退。

游戏性的不足有很多原因,比较要命的是地图的设计,常常使人摸不着方向,从而中断了游戏的流畅性。看来,RPG 与 SLG 的结合,还有很多问题需要好好解决。

——SONIC

角　色: 7.5	原创性: 9
画　面: 8.5	上手度: 7.5
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: 8.5	投入度: 8
操作性: 8	总评价: 8.13

街(MACHI)

机种 SS 厂商 CHUN SOFT 类型 AVG 媒体 CD—ROM×2



"街"是 CHUN SOFT"音乐小说"系列的最新作。以目前次世代主机的性能来说,完成这种作品真可谓是轻车熟路,一点儿都不花什么力气。无论是音响效果,还是人物画面,或者是情节设置,以大容量 CD 为媒体的土星都使之显得完美无缺,远比当初超任时代胜出一筹。

8 位主角的多情节交叉点安排,是笔者最欣赏和满意的。故事环绕着这 8 个人来展开,每个人之间都有可能会相遇并相互影响。但是,选择主角的不同,相遇前后的事件也不相同,所造成的影响也有不同。有时从这个立场上看来是绝对无理的做法,从那个角度来看又是合情合理的选择,真正使人对生命之奇特发出由衷的感慨。近来也有少部分国产和外国影片采用了这种技法,但笔者始终以为"音乐小说"才是其最适合的模式。

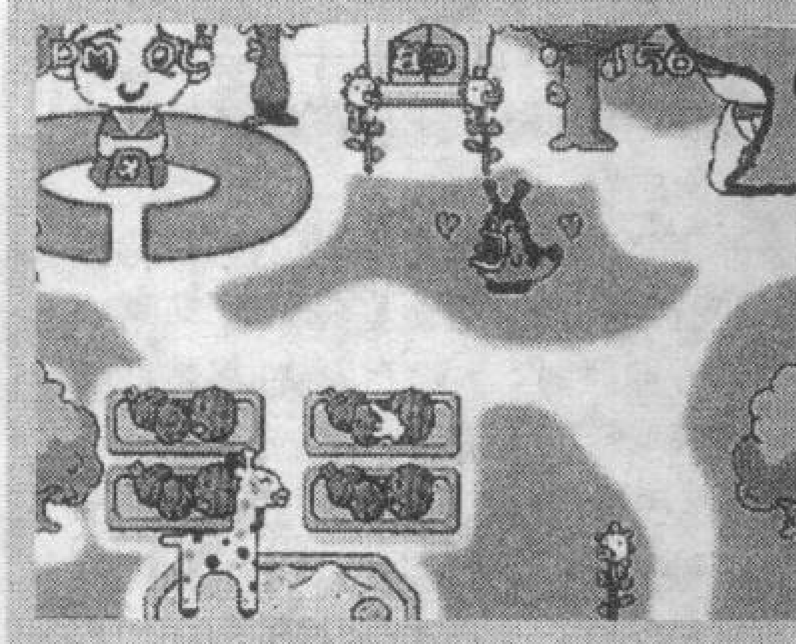
由于本质是"小说"而并非游戏,所以在操作方面对玩家来说就基本没有任何难度——只要识字都可以顺利看到结局。不过说到识字,不得不再次提起日文与中文之间的文字隔膜,这个障碍一天不除,就多一天影响中国游戏业的发展。

——真宫寺

角　色: 8	原创性: 7
画　面: 9	上手度: 8
音　乐: 8	移植度: ——
情　节: 8.5	投入度: 8.5
操作性: 7.5	总评价: 8.06

鸡蛋仔公园(TAMAGOCHI PARK)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SLG 媒体 CD—ROM



又是小鸡。所不同的是,这次已经有些烦了。

凡是过则必反,电子小鸡就是一个很好的例子。想当初这个东西以一只类似钥匙圈的小蛋面目出现,骗走了多少少男少女的心(也包括笔者)[你还是少男少女之一吗?——编者],但是待到它叽叽喳喳地充满整个世界时,大家才忽然发现它的无聊。

作为进军次世代主机的小鸡,这个 TAMAGOCHI PARK 除了在画面上略有提高之外,在游戏内容、系统以及趣味性上,基本等同于 GB 版——也就是说几乎没有什么进步。做游戏、读书、锻炼等等,还是那些老套套,没有多少变化,小鸡的发展种类也毫无新意,实在是一个令人吃惊和失望的节目。

万岱的主要毛病就在于太喜欢固步自封。有了一个 TAMAGOCHI,就反复不停的炒冷饭,也不怕玩家腻味。一个真正出色的软件公司,还真得常常出些新意才是。

——真宫寺

角　色: 8	原创性: 9
画　面: 7	上手度: 8.5
音　乐: 7.5	移植度: ——
情　节: ——	投入度: 6.5
操作性: 8	总评价: 7.79

魔法少女 靓妹砂沙美·心中的感受

(魔法少女 プリティサミー・ハートのきもち)

机种 SS 厂商 NEC 类型 AVG 媒体 CD—ROM



想到要买这个游戏的原因有三:第一,它打着"魔法少女"的台头,而"魔法少女 LIPS"是给笔者留下非常美好回忆的一个 MEGA CD 游戏;第二,它是 NEC 的作品,NEC 的游戏也许不一定好玩,但是动画一定是好看的;第三,电视里正在放着"天地无用"连续剧,为了赶时髦怎么也得弄一张。

万万没有想到的是,这些理由完全都站不住脚。

与 MEGA CD 的"魔法少女 LIPS"相比,本作缺少独特的系统,在操作性上也没有特点可言,完全就是一个"DIGITAL COMIC"读物;而故事虽然说的是砂沙美,但却是她小时候的故事,与"天地无用"实在没多大关系,让动画片的拥护者提不起兴趣。至于原本该是 NEC 最拿手的动画,这次却栽了一个大跟头。画面之粗糙固不待言,配音之差劲简直就是让人"惨不忍听"——所有角色的对白都带有一种金属味儿,真不知道它是用什么录音设备的!

玩家购买游戏,有时会被宣传或自己的感觉所蒙骗,产生一种很奇怪的冲动。但作为游戏生产商,若是无法把握自己出品的卖点,仅仅让玩家凭借着冲动来购买,显然是不会成功的。

——KEN

角　色:8	原创性:——
画　面:7.5	上手度:6.5
音　乐:7	移植度:——
情　节:6	投入度:6.5
操作性:7	总评价:6.93

冬季狂热(WINTER HEAT)

机种 SS 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 CD—ROM



长野冬奥会的应景之作,"十项全能"的冬季版。

由于原作是 ST—V 版,所以从移植度方面来说就根本没什么问题。以世嘉的实力,若是好好使用这块互换基板的话,也是驾轻就熟,很容易做出一些优秀节目的。虽然这样的例子并不太多,但这个"冬季狂热"总算是未让人失望。

采用了高解析度之后,虽然画面的光源处理被放弃了,但是并未影响到游戏性。整个 11 个项目,一直都是在高度紧张的对抗中进行的,让人在大冬天也手脚冒汗。雪地和冰上的感觉非常好,也相当逼真。看来世嘉在把握玩家感觉这方面确实有一点不俗。

同 KONAMI 的相同作品相比,"冬季狂热"在操作性上略胜一筹,这也许是因为世嘉更注重这方面的缘故,也可能是土星手柄起的作用。但是,作为一个光碟游戏,该系列始终让人感觉比较单薄(尽管这次增加到了 11 个项目),家用化之后也没有增加一些新的内容,仍然是一个欠缺包装的游戏。

——SONIC

角　色:8	原创性:8.5
画　面:8.5	上手度:8
音　乐:7.5	移植度:10
情　节:——	投入度:8
操作性:7.5	总评价:8.25

纵情跳跃·舞蹈与韵律

(BUST A MOVE·DANCE & RHYTHM ACTION)

机种 PS 厂商 ENIX 类型 ACT 媒体 CD—ROM



没有想到这是一个如此具有个性和游戏趣味的东西!

刚刚看到游戏的内容简介时,只不过想着这也许又是一个类似于 SS"安室奈美惠"的节目,也许只不过是为了炒红歌坛新人守永初美所制,却万万没有料到是这样的好玩!

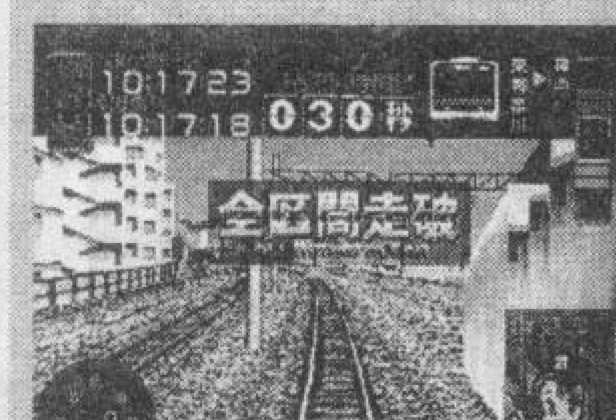
游戏中人物的动作真实感非常强,加之有光源处理,质感明显,其效果远胜"DIGITAL DANCE MIX";而操作性却一点也不困难,可以说是十分容易上手的一个游戏,对战时给人的感觉非常紧张和刺激,甚至胜过 PUZ 节目"噗哟噗哟"。对于已经厌倦了以华丽包装无聊游戏的笔者来说,这个节目简直是一个喜出望外的惊喜。

ENIX 在史克威尔"雄起"之后,也颇心有不甘,开始对多种游戏形式的尝试。虽然出手晚了一点,但是宝刀未老,雄风仍在。若是从这个游戏的表现来看,ENIX 和史克威尔还是会有一场恶战的:且看"DQ7"如何收场便是。——真宫寺

角　色:8	原创性:8
画　面:8	上手度:8
音　乐:9	移植度:——
情　节:7.5	投入度:7.5
操作性:8.5	总评价:8.06

电车,前进!(电车で GO!)

机种 PS 厂商 TAITO 类型 SLG 媒体 CD—ROM



从来也没有想象过开火车能变成游戏,在铁轨上行进既不需要控制方向,也不可能产生加速超车的快感,看看它的类型,果然不是 RAC。

真佩服 TAITO 开发者的想象力与魄力,居然只是让人扮演一个电气火车的司机,只需要玩些关门开车、加速减速的小把戏而已,简直失掉街机游戏惊险刺激的本性了嘛——常理下当然这么认为。然而常理总是不够新鲜,甚至散发着腐臭,"电车,前进!"证明了这一点。

游戏一开始,就给到处嗅刺激气味的人迎头一棒:一定要等乘客上下完毕,车门关上才能开车。性急不符合这儿的规矩,随着列车缓缓起动,游戏终于开始了。途中你必须严格遵守各种规定,限速啦,鸣笛啦。不过,当你因为恪守了规矩而被奖励了时间,在现实生活中常有的那种独自遵守纪律后吃亏的感觉荡然无存,感觉守规矩其实也很惬意。快到终点了,随着视野中变大的车站,游戏性的最精彩处也呈现具象,这款游戏刺激你做事要精益求精。正点到站与准确的停车位置一次次的让人产生再玩一次一定要做得更好的冲动:太对不起乘客们了,车没有停在月台内。

列车停了,刚才的紧张感没了,随后便想起了那句标语:学习李素丽,服务创一流! ——PINSER

角　色:7	原创性:10
画　面:7	上手度:9
音　乐:6	移植度:——
情　节:——	投入度:8.5
操作性:8	总评价:7.93

三月五日全国同步上市发行



请注意封面发售实样

19部3D格斗游戏经典，170余位江湖浪子亲自示范

拥有格斗全书，对战不再输！

全新大32开，160面彩页，128克进口铜版纸，封面250克超重进口铜版纸，112面黑白，全部70克胶版纸平印复膜。

24元



超值 100多面彩页，谁也做不下来

经典 精美纸张印刷装帧没得说

收藏 永远不会过时，永远值得玩味

比酷，听我的！

致歉：《'94合订本》、《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》、《'97上半年合订本》、《'97下半年合订本》、《'96格斗天书》(原版、修订版及终结版)、《'97秘技宝典》、《世嘉专辑》均已售完，请勿汇款。

邮购信息

★《'96下半年合订本》 ·每本29元

★《97增刊》 ·每本24元

★《格斗天书·3D版》 ·每本25元

(以上价格含挂号费1元)

★ 97年杂志全部售完。
98年杂志每本6.40元(邮费免取)。

邮购办法

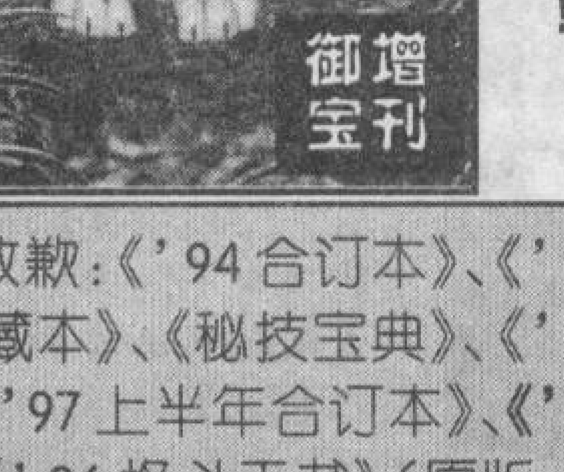
①以上各书邮购免收邮费。

②到当地邮局汇款至“北京6129信箱” 收款人：发行部 邮编：100061

③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

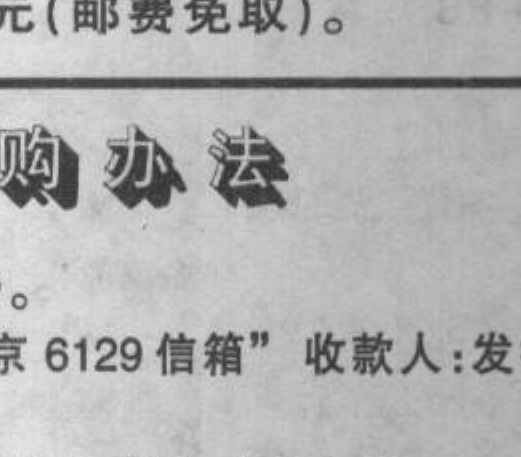
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

超值！买一送一



购书大派送

自本刊发售之日起，凡在杂志社邮购图书的读者免费获赠《大墙读本》一本。汇款时请注明《龙哥热线》或《秘技宝典》(简写成“龙”或“秘”即可)



超值！买一送一


MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
INSERT COIN
超豪华阵容
共演
梦的
VS
“VS”系列第3弹登场
名将登场!!
姐妹情深!!
飞龙再度出击!!!
新角色的强力攻击!!!!!
MARVEL COMICS
MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
漫画英雄对卡普空
～群英激突～
机种：ARC　厂商：CAPCOM　类型：FTG　媒体：CPSII基板
CAPCOM
上尉指挥官
著名横版动作游戏《名将》中活跃的主人公。
出击飞龙
MD名作《出击飞龙》的主人公，好象是名忍者。
洛克人
CAPCOM制造的10年经典ACT游戏英雄。
金・桑托
《机器轰炸》的主角，这回不带装甲参战了吗？
莫莉卡
《恶魔》系列中人气角色，充满神秘色彩的蝙蝠女。
隆
CAPCOM首席格斗天王，《街霸》精神不灭。
春丽
女性格斗家的经典人物，中国的美少女。
桑基尔夫
威力无穷的钢铁斗士，前苏联的不屈战士。
MARVEL
蜘蛛人
与蝙蝠侠、超人等不分伯仲的美国“飞”人。
美国上尉
正义的象征，不败的英雄，典型的美国形象。
变形侠医
也是位大力神型角色，拥有不可忽视的强力。
甘比特
被人称之为极度危险的英雄人物，手持棍棒，卡牌无敌。
狼人
漫画作品中人气绝顶的战士，登场次数很多。
战争机器
新角色，拥有技巧与异形酷似。
毒液
这也是新角色，不过从前曾在MD中以蜘蛛人的对手出现。

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 03 >



邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：6.40元